
¡GRATIS! MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD PARA PC
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 265 MAYO 2017
POR SÓLO 3,99 €
REPORTAJE
RiME
LA AVENTURA MÁS GENIAL DEL AÑO... ¡ES ESPAÑOLA!
HARDWARE
Auriculares Gaming
¿A QUE TE SUENA BIEN?
REPORTAJE
La Tierra Media: Sombras de Guerra
¡CONQUISTA MORDOR Y MUCHO MÁS!
PREVIEWS
PREY
IMPACT WINTER
REVIEWS
THE SEXY BRUTALE
VIKING: WOLVES OF MIDGARD
MASS EFFECT: ANDROMEDA
AHÓRRATE 5€ SYBERIA 3
¡RELIC DESATA LA GUERRA TOTAL!
WARHAMMER 40.000
DAWN OF WAR III
¡Así es la mejor entrega de la saga!
Número 265
P.V.P. CANARIAS 4,14€
AÑO XXXIII
8 424094 820313 00265
JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!
MEN OF WAR ASSAULT SQUAD GAME OF THE YEAR
¡EDICIÓN TOTAL DE LA MEJOR ESTRATEGIA BÉLICA EN PC!
EDICIÓN DIGITAL
FX
MEN OF WAR
ASSAULT SQUAD
16

EL CÍRCULO SE CIERRA



Francisco Delgado
Director

El lanzamiento de un juego largamente esperado nos suele provocar sentimientos encontrados. Satisfacción y alegría, por un lado, por poder disfrutarlo. Algo de incredulidad, incluso, si el tiempo transcurrido desde el anuncio hasta que podemos jugarlo ha sido largo. Y me atrevería a decir que hasta una ligera tristeza, más por saber que después de jugarlo quedará un cierto vacío, que por que llegue o no a decepcionar las expectativas –que también ocurre–. Algo de eso hay en muchos de los juegos que tenemos en este número de Micromanía. Y es que, como fans de la saga que ocupa la portada de este mes, hemos estado esperando mucho –incluso muchísimo– el regreso de «Dawn of War». No te voy a decir, aún, nada sobre el juego –ahí está el análisis en las páginas interiores–, pero nos ha provocado todo lo que comentaba más arriba: alegría, cierta incredulidad y una ligera tristeza por saber que, con él, se cierra la trilogía de Relic. Han sido muchos años disfrutando de la saga y las expansiones, de una adaptación genial del universo Warhammer 40.000 que con este lanzamiento nos dice adiós. Quizá vuelva, claro, en otra forma, con otro nombre, con un estilo diferente. Pero es como sentir la alegría del reencuentro con un amigo, sabiendo que se irá poco tiempo después. Agridulce. Pero seamos positivos. El círculo de «Dawn of War» se ha cerrado, pero tenemos por delante muchas horas para disfrutarlo. Igual que nos va a ocurrir con juegos como «RiME», «Prey», «The Sexy Brutale», «Mass Effect Andromeda» y tantos otros que vas a encontrar este mes en la revista. Y, claro, no te olvides del resto de contenidos . En cualquier caso, dejémonos de preámbulos. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES



Juan Antonio Pascual
Disfrutar de los juegos, ya sea en casa o en competiciones, tiene en el sonido uno de sus factores determinantes. Nuestro experto te ha preparado una selección de auriculares gaming. **Pág. 56**



Álvaro González Pérez
Diseñar al "malo" de un juego es una de las claves para que el desafío sea de altura. Y los secretos de su creación son muchos. El experto de U-tad nos cuenta los conceptos básicos a considerar. **Pág. 46**



José Luis Sanz
El responsable de línea editorial de Movistar Riders nos cuenta como los eSports se empezaron a fraguar hace años y que no es una moda pasajera, sino un nuevo enfoque global para la industria del videojuego. **Pág. 16**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2017
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO

72 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR
La entrega definitiva de la trilogía «Dawn of War» ya está aquí y te contamos todo lo que te espera.



18 RIME
Tequila Works tiene ya casi a punto su esperadísima aventura. ¿Listo para descubrir los secretos de «RiME?

micromanía te regala



MEN OF WAR ASSAULT SQUAD GAME OF THE YEAR









68 **ESTRATEGIA TOTAL. EDICIÓN TOTAL**
La edición "Game of the Year" de «Men of War Assault Squad» incluye el juego original y los 5 DLCs oficiales. ¡Un pack total!



24 **PREY**
El nuevo juego de Arkane y Bethesda está a la vuelta de la esquina. Prepárate para combatir a la invasión alienígena y sobrevivir en la Talos I.



56 **SONIDO A LA MÁXIMA POTENCIA**
Si quieres disfrutar a tope del audio de tus juegos, escoge los auriculares gaming que mejor se adapten a tus necesidades. Te decimos cómo.



46 **DISEÑANDO EL "FINAL BOSS"**
Los expertos de U-tad nos dan las claves para conseguir que el desafío final de cualquier juego sea algo inolvidable. El enemigo te espera.



94 **LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA**
Así será la nueva entrega de la saga que nos llevará a combatir, otra vez, a Sauron.

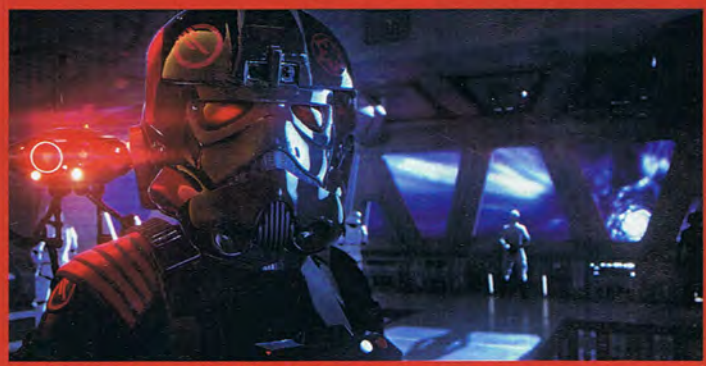
ÍNDICE POR JUEGOS

STAR WARS BATTLEFRONT II

¡En noviembre vuelve la guerra!

ACCIÓN **17 DE NOVIEMBRE DE 2017** **DICE / MOTIVE / CRITERION / EA**

La esperada confirmación de la fecha de lanzamiento de «Battlefront II», junto a las primeras imágenes de la nueva entrega de la saga, han despertado el entusiasmo de los millones de fans de Star Wars en todo el mundo. Además, los distintos estudios y EA quieren echar el resto y hacer olvidar el complicado lanzamiento de su antecesor. Habrá campaña individual, veremos personajes y batallas de todas las películas –incluyendo los nuevos episodios–, tendremos nuevos personajes en acción y se potenciará el multijugador, tanto en la acción a pie como pilotando cazas de ambas facciones. ¿Qué más se le puede pedir a Star Wars?



EL MULTIJUGADOR SERÁ MÁS POTENTE. En escenarios de todo tipo, recreando todas las películas, participaremos en batallas con hasta 40 jugadores.



¡UNA CAMPAÑA BRUTAL! Un nuevo personaje, Iden Versio, nos descubrirá la historia jamás contada de Star Wars, en una trama que se desarrolla en 30 años.



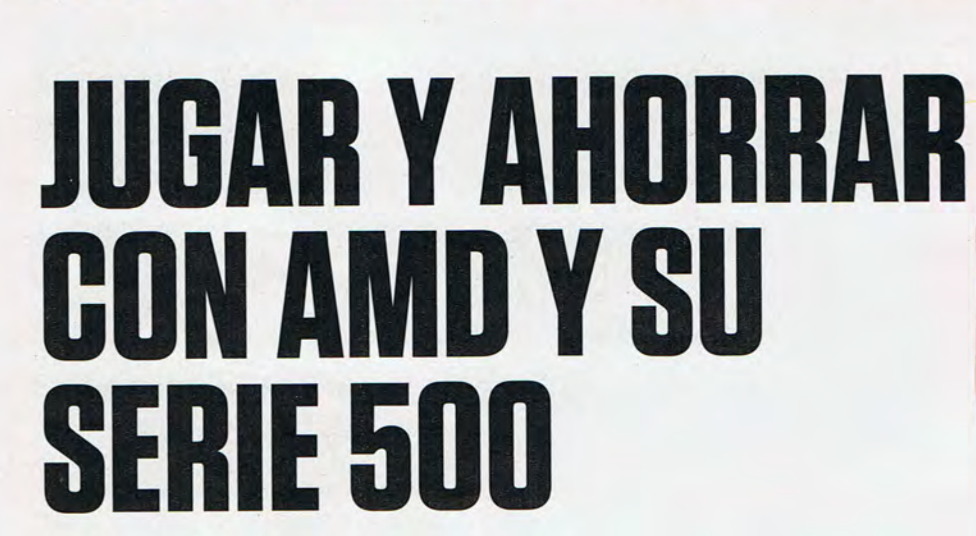


LLEGA EL JUEGO MÁS TOTAL DE STAR WARS. El 17 de noviembre libraremos batallas en el espacio, por ambos bandos, o manejando un sable láser y los poderes de la Fuerza, si nos apetece.



TODAS LAS ÉPOCAS ESTARÁN PRESENTES EN «BATTLEFRONT II». Sí, también veremos al infame Kylo Ren en acción... o lo controlaremos para combatir a esos despreciables rebeldes, según.

¡VUELVEN LAS BATALLAS PILOTANDO CAZAS! Podremos manejar un X-Wing, el Halcón Milenario o un TIE Fighter. Las batallas espaciales multijugador, con hasta 24 jugadores simultáneos, nos harán revivir algunas de las escenas más legendarias de todas las películas de Star Wars. ¿Ya has elegido cuál manejarás?



JUGAR Y AHORRAR CON AMD Y SU SERIE 500

No todo es exprimir al máximo los juegos con monitores 4K o RV. AMD apuesta por la realidad de la factura eléctrica y lo que tenemos la mayoría en casa. ¿Qué tal jugar a 1080p a más de 60 fps y ahorrar? De eso van las RX 500.

La presentación de las gráficas de la serie Radeon RX 500 ha sido una ligera sorpresa. Vamos a olvidar RX Vega, de momento. Sí, vale, AMD tiene planes de futuro con ese nombre en clave para sus GPU, que no solo generan gráficos, sino que hacen muchas cosas más. Pero lo nuevo de la compañía, junto a Ryzen, es una mejora frente a lo que tenemos en tiendas desde el verano pasado, las AMD Radeon RX 480 y compañía.

Muchos esperaban una nueva generación completa; un asalto de AMD frente a la oferta de NVIDIA, que presumen de las tarjetas más potentes para jugar. Tanto, que una GEFORCE Titan XP sale por 1.349€ y sí, hay stock, por si te lo preguntabas. Sin embargo, AMD no parece participar en esa liga y precios, salvo si sumas varias tarjetas en un mismo equipo. Un engorro que muy pocos están dispuestos a asumir.

Un golpe de realidad

Esta apuesta de la compañía norteamericana tiene un objetivo muy amplio. El de los usuarios que no han dado aún el salto. Esos 500 millones de jugadores con PC que tienen equipos con más de dos años. Parece un plato más apetitoso que ese 10% o 25 millones con tarjetas de 300 euros o más. Aquí es donde encaja la nueva gama, sustituta de la serie RX 400 y con varios productos, según las necesidades.

El nombre en clave de la serie RX 500 es el mismo que la anterior, Polaris –bueno, Polaris Enhanced–. Una serie de chips fabricados con tecnología de 14nm y tercera generación, con procesos ya bastante maduros. Tanto, que soportan velocidades alrededor de 1,5GHz, según las primeras pruebas con refrigeración líquida.

La idea es ofrecer a los usuarios, por menos de 300€, tarjetas capaces de mover juegos de Realidad Virtual. Y no solo esto, sino dar soporte para varios monitores y que el gasto de mantenimiento no se dispare. Algo similar a lo que se busca con las consolas, donde intentan maximizar el rendimiento sin disparar la factura de luz.

De mediana a menor

Empecemos por el tope de gama, las Radeon RX 580, que sustituyen a las RX 480 en todas sus configuraciones. Con velocidades de reloj en torno a 1,3 GHz de serie, aunque con posibilidad de subir, según la solución elegida por cada fabricante. Los chips Polaris que integran estas tarjetas incluyen 36 unidades de cómputo y 8 GB de memoria GDDR5 con bus de 256 bits. Su objetivo viene marcado por superar los 60fps a resoluciones de 1440p en juegos como «Battlefield 1», mientras bajan el consumo eléctrico un 28% o más.

Los test de Realidad Virtual, como «Superhot», «Arizona Sunrise» y «Serious Sam VR» arrojan cifras por encima de los 90fps el 100% del tiempo. Algo que se ha establecido como mínimo para proporcionar una experiencia placentera. Este era otro salto en el que la serie RX 400 se quedaba corta y, ahora, parece conseguido.

El siguiente modelo de la gama ha sido bautizado como Radeon



EL DISEÑO DE LA SERIE RX 580 OFRECE CONECTORES DE 8 PINES, con lo que se libera al puerto PCIe en momentos de alto consumo eléctrico.



EL TOPE DE GAMA DE AMD -A LA ESPERA DE RX VEGA- se sitúa ahora en las tarjetas de la serie AMD Radeon RX 580 y sus 8 GB de memoria GDDR5.



MSI, ASUS, SAPPHIRE, GIGABYTE Y POWERCOLOR ya tienen modelos basados en toda la nueva gama Radeon, excepto las RX 560.

RX 570 y, con 32 unidades de cómputo o la mitad de RAM, se enfoca a resoluciones de 1080p. Eso sí, con el mismo objetivo de aguantar sin problemas por encima de los 60fps en «Doom», «Resident Evil 7», «Battlefield 1» o «Sniper Elite 4». Su precio puede bajar de 200€, lo que da una idea de qué conseguimos por ese dinero.

Por debajo nos encontramos las Radeon RX 560, que pueden ser una buena solución para ordenadores con más de dos años. Esos que apenas pueden con vídeos a 4K y que rejuvenecen con una tarjeta gráfica nueva. Tanto, que en AMD prometen muchos juegos a 1080p, por encima de 60 fps. Sus 16 unidades de computación, 4GB de RAM e interfaz de 128 bit son lo mínimo para garantizar este tipo de experiencias. Aunque también es cierto que el consumo promete rondar los 40W, algo comedido.

En el último escalón tenemos las tarjetas más bajas de la nueva gama, que prometen estar incluso por debajo de 100€. Estas se corresponden con los modelos Radeon RX 550, con 2GB de RAM y solo ocho unidades de computación. Por lo tanto, se trata de un producto para equipos antiguos, sí. Aunque, como en el resto, permiten la reproducción de vídeo 4K, tecnología FreeSync con monitores compatibles y se defienden bien con muchos juegos. Sobre todo, los eSports, donde los requisitos mínimos están más que conseguidos. En un ordenador sin tarjeta gráfica o con la que integra la CPU, esta RX 550 o las RX 560 pueden suponer una buena mejora por poco dinero.

De la mano del nuevo hardware, en AMD se han esforzado por ofrecer un software a la altura. Lo hemos visto en los últimos meses, con drivers muy maduros, así como aplicaciones integradas junto a estos. AMD ReLive es un buen ejemplo, con sus opciones para hacer streaming o grabar partidas. Pero también nos ha gustado el nuevo gestor de energía, que nos invita a ajustar el rendimiento hasta unos mínimos aceptables. A cambio de un consumo eléctrico mínimo y muy poco calor generado.

> **"El objetivo de AMD con la serie RX 500 son 500 millones de usuarios que no han actualizado su PC en los últimos dos años"**



ENTRE LAS CURIOSIDADES DE TODA LA GAMA RX 500 está el uso de dos bahías, salvo en productos de media altura, algunos aún por anunciar.

MODO JUEGO A MEDIO GAS



EL MODO JUEGO DE WINDOWS 10 CE no parece mejorar lo que ofrecen desde hace años AlacrityPC o Game Prelauncher, incluso en Windows 7.

Ya hemos tenido oportunidad de probar el Modo Juego de Windows 10 Creators Edition. La actualización del Sistema Operativo de Microsoft ha llegado con esta opción. Además, lo ha hecho para todos los juegos, no solo para los de la tienda de Windows, como algunos temían. Sin embargo, los resultados que hemos obtenido no son del todo buenos.

En títulos que hacen un uso intensivo de RAM y procesador pueden verse ganancias en torno a un 3%. Algo notable para un software que parece desactivar servicios y liberar recursos de Windows 10. Sin embargo, juegos como «Civilization VI» nos han dejado casi como estábamos.

El uso de Windows 10 Creators Edition, a falta de nuevas mejoras, todavía no parece compensar el salto desde Windows 7 en muchos juegos. Aunque las diferencias de rendimiento se hayan acortado y el último Sistema Operativo de Microsoft haga un buen uso cuando hay recursos limitados. Aparte de los jugos que solo funcionan en Windows 10, claro.

NOVEDADES DE MAYO

¡La primavera se empieza a calentar!

El regreso de «Prey» es una de las noticias del mes, junto a la llegada de otro gran esperado, «RiME». Pero este mayo de 2017 es también un mes importante por otros lanzamientos. Como los de Bandai Namco, que aprovecha el mes para traer «Birthdays The Beginning», «Impact Winter» o «Get Even». Títulos que intentan dar variedad a su catálogo, con la supervivencia e investigación entre su oferta. Hay más juegos, incluso el holodeck que simula «Star Trek: Bridge Crew» para RV. Pero también te hablamos de eventos, que en unos tres meses van a concentrar diversión, eSports y ferias.

MAYO 2017: LANZAMIENTOS



Prey, por fin, nos mostrará qué han hecho en Bethesda con esta franquicia de vida tumultuosa.



Birthdays The Beginning puede ser una nueva franquicia de éxito, con un mundo en el que crearemos vida.



The Surge trae acción y rol en una aventura donde la terraformación de planetas es algo de lo más normal.



Portal Knights apuesta por el multijugador en un mundo lleno de bloques y fantasía.



Endless Space 2, con su estrategia por turnos, se abre hueco entre los aficionados al género.




Impact Winter nos enfrenta a la supervivencia en un invierno apocalíptico, lleno de decisiones.



Get Even es una apuesta de Bandai Namco por traer variedad y misterio a nuestros ordenadores.



RiME ya se ha presentado por todo lo alto y su lanzamiento parece la guinda a un gran trabajo.



Star Trek Bridge Crew es el sueño de muchos, con el puente de la Enterprise listo para la RV, como un Holodeck.

EVENTOS A SEGUIR



Gaming Explosion. 13 y 14 de mayo en Madrid. Los cines Dreams acogen un torneo de Overwatch, junto a otros eventos relacionados con videojuegos, anime y cosplay.



Santander Alternativo. El 20 y 21 de mayo en Santander. El Palacio de Exposiciones de la ciudad acoge un salón sobre cine, cómic, televisión, videojuegos y literatura.



ExpOtaku en A Coruña. Del 26 al 28 de mayo. La ciudad gallega también tiene hueco para celebrar esta gira llena de anime, videojuegos y cosplay este mes.

PRÓXIMAMENTE...

2 Y 3 TRIMESTRE DE 2017

URANO GAMES WEEK
26-28 de mayo 2017 ■ Zaragoza
Los torneos y open de eSports se mezclan con youtubers, cosplayers y mucha diversión desde la ciudad aragonesa.

EPICENTER: DOTA 2
9-11 de junio
Moscú, Rusia
La capital rusa se prepara ante el que promete ser un evento inigualable en torno a DotA 2 este año.

GAMERGY
23-25 de junio 2017 ■ Madrid
Otra edición de Gamergy que promete mantenerse fiel a su formato, con eventos de eSports al máximo nivel.

GAMELAB
28-30 de junio 2017 ■ Barcelona
La parte técnica y las tendencias del sector digital se dan cita en Barcelona, junto a grandes nombres propios.

METRÓPOLI
6-9 de julio 2017 ■ Gijón
Además de contar con una exhibición musical de lujo, también hay sitio para artes digitales en el evento de Asturias.

DREAMHACK
13-16 de julio 2017 ■ Valencia
El festival de la ciudad del Turia se llenará de torneos, exposiciones, LAN party o hasta zona de laser combat.

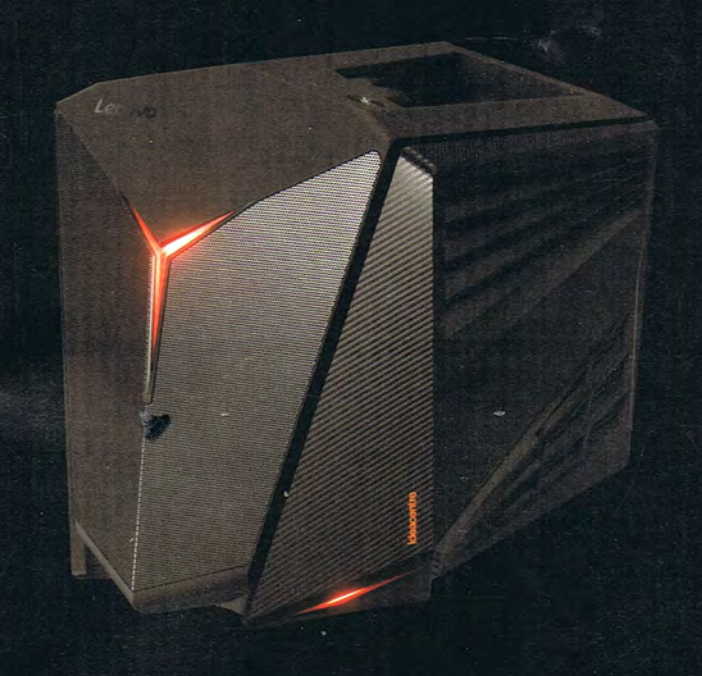
TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

TENERIFE LAN PARTY
18-23 de julio 2017
Tenerife
Con el cartel de entradas agotadas, aún nos queda la opción de vivir la TLP a través de Internet y por aquí.

GAMELOPOLIS
21-23 de julio 2017 ■ Málaga
El festival de videojuegos de Málaga no para de crecer desde 2013, con exposiciones, conferencias, eSports y más.

EUSKAL ENCOUNTER 25
22-25 de julio 2017 ■ Bilbao
Lo de las quedadas se mantiene vivo con esta edición de la Euskal, que promete emociones fuertes durante cinco días.

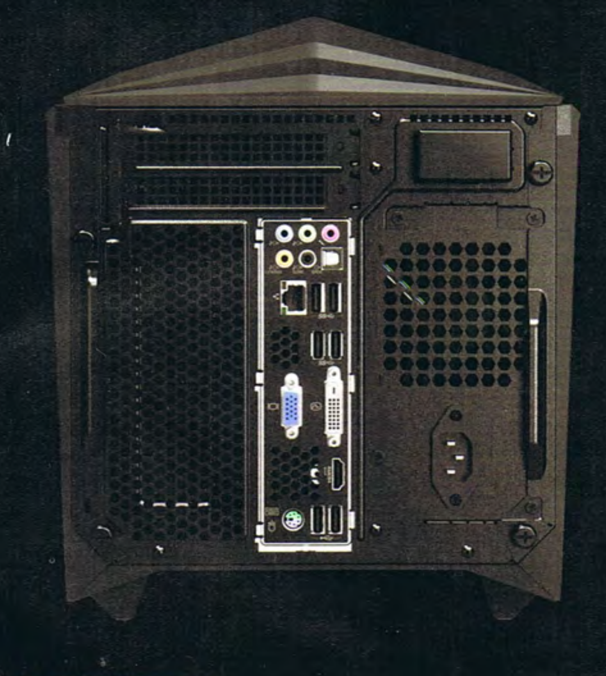
IDEACENTRE Y710 CUBE
Procesador Intel® Core™ i7



Diseño portátil y compacto



Actualizaciones sin necesidad de herramientas



Conexión LAN rápida y potente





Procesador Intel® Core™ i7

Lenovo

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



SPELLFORCE 2 "GRATIS"

Quien quiera jugar a «SpellForce 2» está de enhorabuena. THQ Nordic y Phenomic han lanzado la Edición Aniversario del juego en Steam. Pero lo mejor de la noticia es que quien ya tuviera la Edición Gold no tendrá que pagar por la nueva versión. Si no, tan solo cuesta 15 €, así que si no lo conocías, no lo dudes. ¡Es un juegazo! *store.steampowered.com/app/39550*

TEMPLADO



VR DE MÓVIL SIN PC

Según datos recogidos por Sensor Tower, el 17% de las aplicaciones RV que se descargaron en 2016 eran de entretenimiento -juegos, básicamente-. Parece que el crecimiento general en RV móvil fue del 276% en Android, con 226 millones de descargas. ¿Para cuándo datos de PC? A ver si así vemos si la cosa se anima de verdad... *sensortower.com*

FRÍO



ESPORTS NO SON DEPORTE

La Asociación Británica de eSports ha lanzado un mensaje claro y conciso. Pese al propio nombre, los eSports no son considerados como deportes reales, sino una actividad con entidad propia. Un movimiento que parece contrario al de otras organizaciones y gobiernos a nivel mundial. ¿No es una contradicción? *britishesports.org*

LAS DEMOS VUELVEN, PERO... ¿POR QUÉ?

En las últimas semanas hemos podido disfrutar de la aparición de demos de juegos que llevan ya meses en el mercado. ¿El mundo se ha vuelto del revés?



Paco Delgado
Director de Micromanía

En las últimas semanas un par de compañías nos han sorprendido con la aparición de demos de algunos de sus juegos estrella. Seguro que has leído que había aparecido una demo de «Civilization VI» y otra de «Dishonored 2». Debería haber salido a estas alturas otra de «Prey», pero no en PC, solo en consolas.

Pero, claro, hay que plantearse ante esta sorprendente irrupción algunas cuestiones que no son tan baladíes como se pueda pensar. ¿Es una buena señal que las demos vuelvan? Para el jugador, sin duda. Para las compañías, quizá no tanto. ¿Tiene sentido que una demo aparezca meses después de que el juego esté a la venta? Para el jugador no. Para las compañías, sin duda. ¿Te estoy volviendo loco con estas preguntas? Es posible que un poco, así que quiero compartir mis reflexiones y aclarar mi punto de vista.

La cosa no va bien

Si los jugadores tenemos claro que hace tiempo, por decisión de las compañías, las demos dejaron de tener sentido para ellas, aunque para nosotros fuera un auténtico despropósito, parece que estos movimientos tan sorprendentes no tienen demasiado sentido. ¿O sí?

En su momento, las compañías argumentaban –no sin parte de razón– que teniendo en cuenta el tiempo, recursos e inversión que precisaban para lanzar una demo de un "blockbuster", los desarrollos en sí se podrían ver afectados negativamente, tanto en los plazos a cumplir para llegar sin problemas a la fecha de lanzamiento, como en los costes de producción. Otro argumento, con mucho menos sentido desde el punto de vista del jugador, es que decían que si una demo era buena y larga, al final nadie se iba a comprar el juego. Es como si dices que un buen tráiler de una buena película evita que la gente vaya al cine. ¿No será al revés?

Mi opinión es que los jugadores nos estamos hartando de no poder probar las cosas antes del lanzamiento, encontrándonos, muchas veces, con juegos que no cumplen las expectativas, cuando no con bugs o que, por un precio que ya rara vez baja de los 50 o 60 euros de lanzamiento, no tenemos la seguridad de si va a merecer la pena. ¿Y qué ocurre? Que viendo, además, cómo funcionan las plataformas digitales, con rebajas salvajes a los pocos meses o semanas del lanzamiento de un juego, preferimos esperar. Muchos juegos no bajan. Otros sí. «Dishonored 2» tiene un precio actual de 20 euros –¡20 euros!– en edición de caja en GAME –la digital sigue en los 60 €, nada menos– tres meses después de su lanzamiento. Y ahora, aparece la demo. ¿Conclusión? Las ventas no van bien –pese a las críticas, pese a ser un juego increíble– y la demo intenta relanzarlas.

Quizá la compañía diga que es al contrario. Aquí hay mucha estrategia política, pero, entonces, ¿por qué sale ahora la demo de «Prey»? ¿Y por qué no para PC?

Las demos son caras y costosas, sí, pero quizá la inversión sea rentable si se empieza a cuidar, de nuevo, al jugador, y a no cobrar por juegos completos casi 100 € –entre DLCs y demás–; y si lo van a hacer, que nos dejen probar el género. Los jugadores estamos deseando ser convencidos de las bondades de un buen juego. ¿O es que no estarías dispuesto a rascarte el bolsillo si pudieras disfrutar de una demo genial que durase media hora? ¿No querrías más? Pues eso.



“¿Es una buena señal que las demos vuelvan a la actualidad? Para el jugador, sin duda”

LENGUAS DE TRAPO

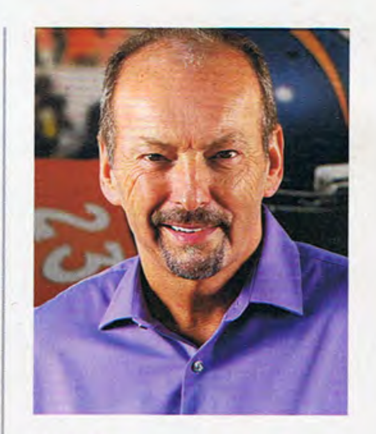
Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"(La Realidad Virtual) es la nueva plataforma de videojuegos. Creo en ello. Creemos que será así, firmemente." Jason Rubin, vicepresidente de contenidos en Oculus Rift.

"122 millones de personas juegan a «Minecraft». Increíble, ¿verdad? Mira cuántos descargaron y jugaron a «Pokémon Go»: 650 millones en un año. ¡Jesucristo!" Peter Molyneux se replantea así sus objetivos a lo grande.





"Dile que se joda." es lo que profirió Peter Moore frente a Yuji Naka y otros jefazos de SEGA Japón. Lo siguiente que vio fue la puerta... de Microsoft.



"Es el «Mario», el «Sonic the Hedgehog» de la RV. Cambiará la forma de pensar en ella." Roy Taylor, vicepresidente corporativo de AMD en el VR World Congress.

"Nadie sabe lo que pasará... el cambio será difícil." Jason Kingsley, de Rebellion Studios, que ve un problema en el Brexit con la mano de obra foránea.





"Tenían la tecnología básica lista a mediados de enero. Pero no era una consola totalmente funcional." Albert Penello aclara que «Forza Motorsport 6» necesitó semanas para funcionar en Scorpio.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿CUÁL... será la postura del Gobierno británico con el sector de los videojuegos y la mano de obra foránea tras el Brexit?

¿QUÉ... medida antipiratería veremos en la generación RV, ahora que hasta Denuvo aguanta apenas unas semanas?

¿CUÁNDO... veremos en nuestras casas ese «Fallout 4» compatible con Oculus Rift o HTC Vive, del que tanto se habla?

¿POR QUÉ... se habla de seis meses más para contenidos nuevos de «Titanfall 2»?

¿CUÁNTOS... juegos de Platinum Games veremos en Windows antes de que acabe el año, además de «Bayonetta»?

¿HASTA CUÁNDO... veremos promesas de gamepads con la precisión de un ratón que se conviertan en realidad?

¿VEREMOS... un juego sin pase de temporada con el lanzamiento de «Star Wars Battlefront II»?

¿DÓNDE... se ha metido la demo de «Prey» para PC en las notas de prensa de Bethesda?

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



MUCHO TITANFALL 2
El futuro de «Titanfall 2» parece lleno de nuevos contenidos -gratuitos, recordemos- hasta el próximo mes de junio, como mínimo. El plan incluye mapas multijugador, Live Fire, nuevos titanes y mejoras. De momento, no hay más info que la del gráfico publicado por EA, aunque esperamos más noticias en breve.
ea.com/games/titanfall/titanfall-2

TEMPLADO



HABRÁ UN NUEVO PROYECTO DESPUÉS DE «TBS 3»
El equipo de Stoic ha conseguido su objetivo de financiación para «The Banner Saga 3», con un gran éxito en la campaña lanzada en Kickstarter. Pero, eso sí, piensan en hacer algo totalmente distinto tras lanzar esta entrega. No descartan volver a «The Banner Saga» en el futuro, pero tras la tercera entrega tocará cambiar.
stoicstudio.com

FRÍO



TESO GRATIS A MEDIAS
La disponibilidad temporal de «The Elder Scrolls Online» gratis a mediados de abril pintaba bien. Hasta se obsequió a los jugadores con 500 crowns para gastar como se quisiera en el juego de Bethesda. Sin embargo, parece que ha habido problemas de servidores que dificultaron la experiencia, dejándola a medias.
elderscrollsonline.com

LOS ESPORTS ESTÁN AQUÍ PARA QUEDARSE

Hace años que muchas compañías vieron el potencial de la competición profesional para dar una nueva perspectiva a la industria del videojuego.



José Luis Sanz
Editor y responsable de línea editorial de Movistar Riders

Muchos de los que nos consideramos gamers veíamos llegar este momento. En los últimos años (lustros y décadas) hemos visto cómo empresas de fuerte arraigo en el PC como son Blizzard, Valve o Riot, han tomado un camino que se apartaba bastante de lo que era habitual en la industria.

Lo normal era lanzar un juego, venderlo y ver cuánto aguantaba en las estanterías de las tiendas hasta hacer oficial que estaban trabajando en una nueva entrega. Pocos pensaban en la comunidad. Blizzard, por ejemplo, tuvo claro desde el principio que el camino iba por ahí pero, también, por el lado competitivo, eso que ahora llamamos eSports.

Blizzard lo tuvo claro

Cualquiera que haya visitado alguna vez una BlizzCon (Anaheim), o una Worlwide Invitational (París o Seúl) de los californianos, habrá visto cómo durante muchos años una gran parte del show que montaban tenía que ver con campeonatos de «StarCraft», «Warcraft 3», etc. Equipos de distintos países que se enfrentaban cara a cara por conseguir algunos de los suculentos premios en liza. Ahora, una vez que alguien ha tenido la genial idea de etiquetar esos torneos como eSports, es cuando empieza a expandirse un fenómeno que, sin duda, ha llegado para quedarse.

Tras décadas de leyendas negras sobre los videojuegos, parece que por fin las nuevas generaciones de padres e hijos 100% gamers han decidido que, del mismo modo que celebran juntos un gol en la grada del Bernabéu o en el salón de su casa, también pueden hacerlo en el pabellón Sant Jordi mirando a un escenario donde se enfrentan los mejores equipos de España, Europa o el mundo.

Dentro de esa explosión eSports, me toca referirme a un proyecto especialmente interesante como es el de Movistar Riders, nacido como equipo profesional de deportes electrónicos de nuestro país y que ofrece una estructura muy similar a la de un club de fútbol de primera o segunda división.

Proyecto completo

El de Movistar Riders es un proyecto compuesto por seis equipos («League of Legends», «Call of Duty», «FIFA», «CS:GO», «HearthStone» y «Overwatch») que quiere contribuir al desarrollo de los eSports en España con una apuesta decidida por el desarrollo de los jóvenes talentos y una estructura de club deportivo con áreas como dirección deportiva, administración, marketing, comunicación, contenidos, etc.

Además, Movistar Riders tendrá a su disposición el Movistar eSports Center, que será el centro neurálgico del club, un lugar en el que los distintos roster podrán entrenar y competir y que, además, servirá de punto de encuentro del equipo con los fans gracias a unas instalaciones diseñadas para mejorar el rendimiento de los jugadores profesionales.

Los eSports están aquí para quedarse. Ahora solo resta saber si los equipos españoles serán capaces de dar el salto al panorama internacional y hacerse un hueco en las principales citas de Europa y el mundo. De momento, el team «Overwatch» de Movistar Riders ganó a mediados de abril el OW PIT Europeo.

> «Movistar Riders contribuye al desarrollo de los eSports en España con una apuesta por los jóvenes talentos»





RIME

¡Vive un nuevo mundo!

¿Recuerdas cómo aprendiste a conocer el mundo? ¿Y a reconocer si algo era peligroso o no? «RiME» quiere devolvernos a la niñez y a la etapa del descubrimiento total.

La cuenta atrás está a punto de finalizar. El chico se va a enfrentar a los misterios de la isla y nosotros estamos listos para ayudarle a explorarla y averiguar la verdad que se esconde en «RiME»: ¿qué hace allí? ¿Qué es la isla? ¿Quién ha estado allí antes? ¿Qué ocultan sus enrevesados puzles, sus enigmáticas estructuras y sus espeluznantes criaturas? En definitiva, ¿qué es «RiME»?

Dar respuesta a las preguntas anteriores va a ser toda una aventura. Una de las más apasionantes y geniales de todo el año, por lo que se ha podido ver –muy, muy poquito, en realidad– del juego de Tequila Works. Sí, la más prometedora aventura del año es española y tanto como el mismo juego, su propio desarrollo ha sido toda una odisea...

El desafío

«RiME», como ya sabemos, está concebido como un juego de descubrimiento. Un título inusual de principio a fin que nos arroja a un mundo desconocido en el que cada paso que demos nos llevará a toparnos con objetos, personajes y desafíos de los que tendremos que averiguar, en fin... todo.

Esa es la premisa de la que ha partido el diseño de acción del juego, pero Tequila Works ha intentado ahondar en ese concepto todo lo posible, con el objetivo de convertirnos, figuradamente, de nuevo en niños, tal cual. Como suena, «RiME» quiere que cambiemos la mentalidad al jugarlo. Que no pensemos en «RiME» como un desafío, sino como una experiencia, casi, vital. Que avancemos como cuando eramos pequeños y nos íbamos con los amigos a explorar un bosque, o de excursión en busca de... lo que fuera, vaya. Lo importante era vivir una "aventura". ¿Recuerdas?

Eso es, también, parte de lo que ha supuesto el desafío para Tequila Works del desarrollo de «RiME», en el que en aras de la jugabilidad se han desarrollado y eliminado elementos, que han conllevado una producción más larga de lo que se tenía planeado.

Un mundo de luz

La inspiración inicial del juego partió también de una estética que estaba muy clara desde el primer minuto de la preproducción. La referencia de la pintura de Sorolla, como Tequila Works reconoce, ha sido la principal influencia visual, pero no la única. Es también la culpable, en parte, de que el escenario de «RiME» sea

> "«RiME» quiere devolvernos a la niñez, a una etapa de exploración y descubrimiento"

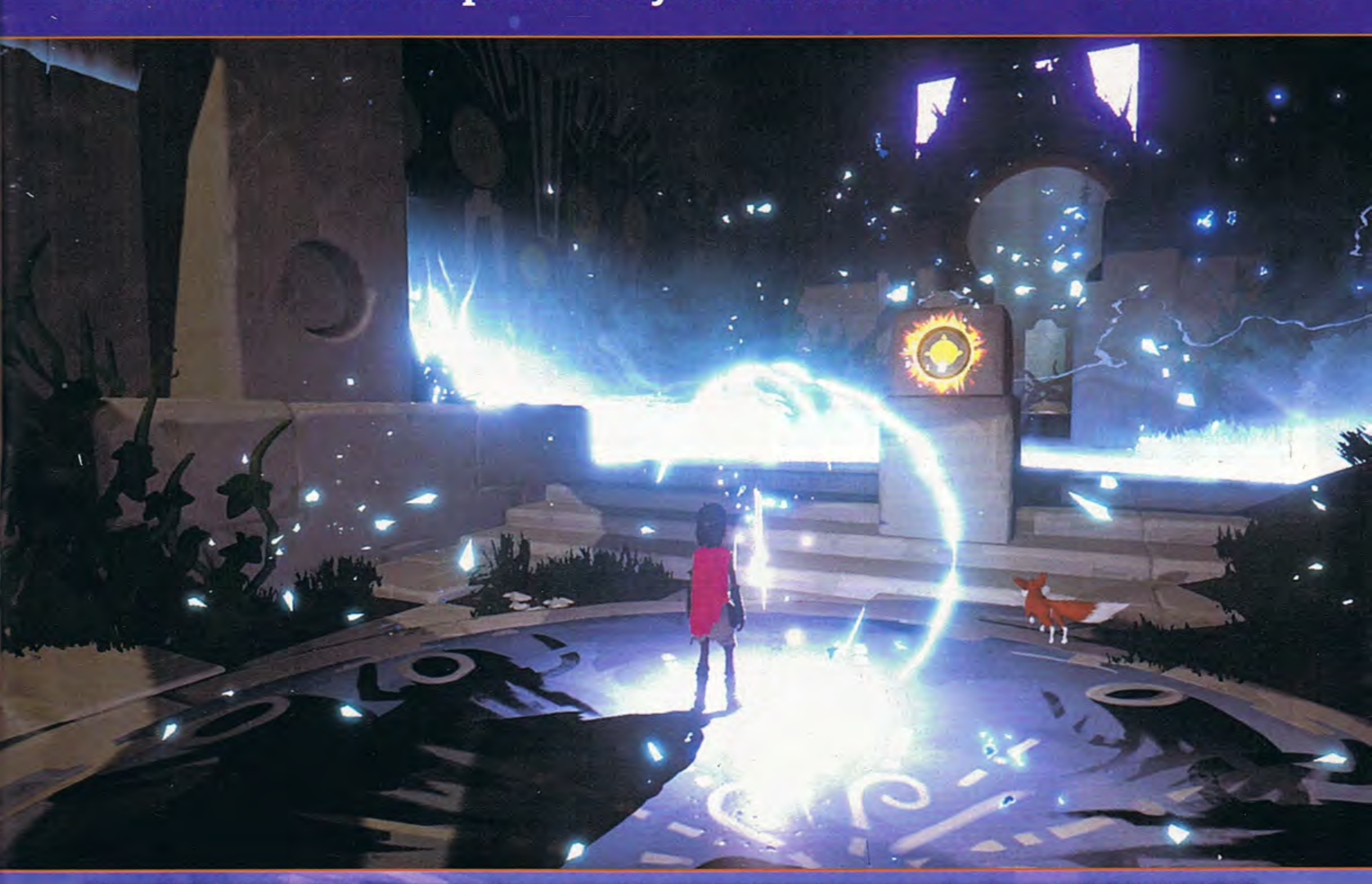
INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Puzle
- **Estudio/compañía:** Tequila Works/Grey Box
- **Fecha prevista:** 26 de mayo de 2017

CÓMO SERÁ

- Será una **aventura de exploración y puzles**, ambientada en una misteriosa isla.
- No tendremos diálogos ni **ningún tipo de guía**. La libertad será total.
- Toda **la narrativa será audiovisual**, incluso para averiguar cómo resolver los puzles.
- **La luz, el sonido, la manipulación del tiempo** y otras serán las herramientas de que dispondremos.
- Nos encontraremos con **distintas criaturas**, unas amigables y otras hostiles y desconocidas.



¡Bienvenido de nuevo a la niñez! «RiME» nos quiere llevar a un viaje de descubrimiento en una aventura que nos devuelve a un estado de inocencia infantil. Exploraremos un entorno desconocido en la piel de un niño, resolviendo puzles y sumergiéndonos en un mundo de fantasía, casi onírico, totalmente fascinante.



¿Es un puzle más o aquí se oculta algo más peligroso? La constante sensación de descubrimiento es la base de «RiME», que pretende hacernos sentir, de verdad, como un niño conociendo un entorno desconocido.





¡Ojo con esa Sombra! Parece amenazante... Sin embargo, no todo en «RiME» será lo que parece. Las sombras -o al menos algunas- parecen huir de nosotros...

una isla, un lugar junto al mar, en suma, que sea capaz de reflejar esa luz, como hacía el pintor en sus cuadros. Y, si nos fijamos, veremos que más allá de contrastes entre luz y oscuridad, blancos y azules constituyen la mayor parte de la paleta del juego. Habrá pocos elementos de colores vivos en el juego, salvo como parte de la narrativa, como la misma capa roja del protagonista, o el pelaje del zorro que nos acompañará en algunas ocasiones. O como parte de los puzles.

Los puzles, de los que tanto se ha escrito acerca de «RiME», en realidad, como aseguran en Tequila Works, no son el centro de la experiencia, sino la herramienta para contar una historia. Una herramienta importante y que sustenta gran parte de la experiencia, sí, pero una herramiente "orgánica", como la definen, integrada como parte del mundo que tenemos por delante para explorar y descubrir.

Al jugar a «RiME» seguramente muchos notarán influencias de juegos, en apariencia similares, como «The Witness», pero precisamente los productores intentaron que el equipo no jugara –hasta fechas muy recientes– con el título de Jonathan Blow, para evitar en lo poasible referencias directas. Pero hay otros títulos como «Journey« o «Dark Souls« que también han influido en

UNA AVENTURA DE DESCUBRIMIENTO

La experiencia de juego de «RiME» quiere ser tan única que el uso del propio mundo de juego, como un lugar desconocido que que invite a la exploración y la interacción, ha causado no pocos quebraderos de cabeza a Tequila Works para afinar la jugabilidad -y otros elementos, como las animaciones del protagonista, por ejemplo- al máximo, buscando una narrativa única en la que todo fluyera de forma natural.



Más allá de los límites de la superficie de la isla, el protagonista también podrá explorar bajo el agua, buscando pistas o caminos que le permitan avanzar. Pero, cuidado, el chico no es inmortal. Vigila el tiempo de buceo...



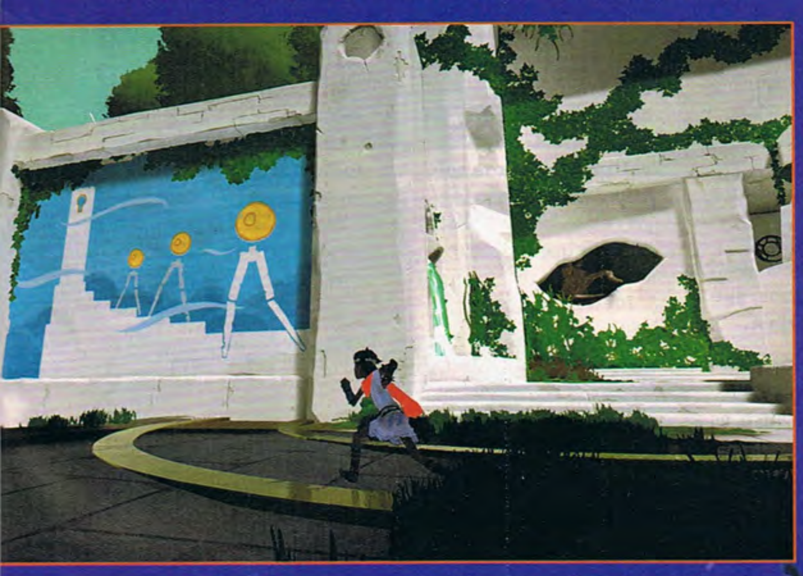
Además de la fascinante arquitectura de las construcciones de la isla, todo el entorno destaca por la enormidad de sus proporciones, que empequeñece al protagonista, potenciando una sensación de vulnerabilidad que... ¿es real?

"Luz, sonido, manipulación del tiempo... los puzles se basan en herramientas únicas"

«RiME», por su narrativa a través del entorno audiovisual.

Todo por la historia

Y es que, precisamente, en Tequila Works aseguran que lo más importante siempre ha sido la historia. «RiME» no es un juego de puzles que cuenta una historia. Es una historia contada a través de sus puzles, pero también de su música, del entorno, de los efectos sonoros, visuales... De hecho, para Tequila Works la experiencia de «RiME» se vivirá en un 70% a través del audio, gracias a la BSO de David García. Y todo ello es tan único y tan difícil de transmitir que ha provocado buena parte del retraso –y la consiguiente extrañeza por parte de los fans– en el lanzamiento del juego. De hecho, en Tequila Works asegura que se precipitaron al anunciar y mostrar el juego por primera vez en 2013 y tuvieron que reinterpretar muchos conceptos y jugabilidad tras el segundo tráiler, un año después, para no confundir al jugador, que no terminaba de comprender qué quería el estudio que fuera «RiME». De ahí un silencio de dos años que, por fin, está a punto de romperse. Prepárate para la aventura. **A.C.G.**



¡Una narrativa único nos espera! Sin diálogos, Tequila Works se las ingenia con herramientas audiovisuales para contar una historia llena de enigmas y extraños personajes. Música, efectos visuales y el arte del entorno nos darán las claves.

EXTRAÑOS ANFITRIONES EN LA ISLA

Autómata Centinela:
Estos extraños entes, mitad robot, mitad estatua, irán apareciendo paulatinamente a lo largo de la aventura, ya sea físicamente como en los diferentes murales que encontraremos en las ruinas de la isla. Aunque muchos parecerán estar inactivos, inicialmente, cuando cobren vida no sabremos si podremos fiarnos de ellos o será mejor ocultarse de su vista. Su aspecto imponente -y su tamaño- parecen no invitar a quedarse quieto cuando uno se nos acerque...

Sombras:
Otro de los entes que pueblan la isla y cuyo amenazador aspecto no parece corresponderse con su naturaleza huidiza. Sin embargo, no está claro hasta qué punto podrán ser considerados una amenaza para el chico, pues su apariencia no invita a confiarse demasiado. De nuevo, tendremos que investigar para descubrir su esencia y saber cómo actuar en consecuencia.

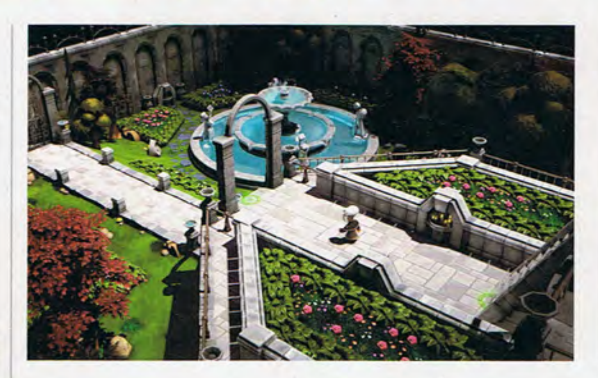
LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

REQUISITOS

He oído hablar de «Playerunknown's Battleground», un juego que promete mucho. Pero no sé si para el tiempo que lleva en el mercado valen la pena esos 30€, (comprendo que se tienen que ganar el pan de cada día los creadores).





Mi portátil tiene 4 GB de RAM y dual Core a 2,3 GHz, espero que haciendo tweak podré llegar a los 30 fps. ¿Creéis que vale la pena comprarme el juego, o buscar entre alguno de estas características?

Por cierto, ¿se sabe algo más sobre el nuevo «Red Dead Redemption 2»? ■ Álvaro C.

«Playerunknown's Battleground» está pegando muy fuerte, Álvaro, lleva un par de semanas siendo el juego más vendido en Steam. Entra dentro de la variante Battle Royale: cien jugadores son abandonados en una isla, y sólo uno debe quedar vivo. Es un juego muy divertido y pese a ser un Early Access Game su rendimiento es bueno, así que merecen la pena los 30€. En cuanto a que funcione en tu portátil, no nos dices el chip gráfico que tienes. De todas formas los requisitos mínimos exigen 6 GB de RAM, así que lo tienes difícil... Hay mods de «H1Z1» creados por el autor del juego, que también se centran en el modo Battle Royale.

Sobre el tema de «Red Dead Redemption 2», aún no hay nada nuevo.

¿ES ESPAÑOL?

Yo creía que «The Sexy Brutale» era un juego español, pero veo que está hecho por Cavalier Game Studios, que es una compañía inglesa. ¿Me lo podéis explicar? ■ Alfredo

En realidad «The Sexy Brutale» ha sido creado al alimón por Cavalier y Tequila Works, repartiéndose distikntas tareas del desarrollo. Además, la producción ha corrido a cargo de Tequila Works, pero, en cualquier caso, la nacionalidad es lo de menos. ¡Se trata de un verdadero juegazo, que es lo más importante!

LA CARTA DEL MES

¡BAYONETTA EN PC!



No sabéis el alegrón que me he pegado cuando me he enterado de que «Bayonetta» ha salido para PC. Creo que es uno de los mejores "brawlers" de la historia y es un triunfo que salga para ordenadores. ¡Ahora a por «Bayonetta 2»! ■ Rodin

La salida de «Bayonetta» en PC es una gran noticia. Además es un gran "port" que funciona bien incluso en equipos antiguos, y su precio está muy ajustado. SEGA se está convirtiendo en una de las mejores compañías de PC. Eso sí, no esperes una conversión de «Bayonetta 2», ya que es un juego pagado por Nintendo y no lo va a publicar fuera de sus consolas.

BATTLEFRONT II

Como muchos otros fans de la saga, esperaba el anuncio de «Star Wars: Battlefront II» para saber si meterían una campaña para un jugador. ¡Y así ha sido! Ahora solo hace falta que sea larga y entretenida. ¡Estoy deseando que llegue noviembre! ■ Iden Versio

No puede decirse que sea una sorpresa, porque era algo que esperaba todo el mundo, pero es una gran noticia. Aunque existan juegos enfocados al multijugador es bueno que también incluyan campañas para disfrutar en solitario, son experiencias distintas.

Ahora a ver si narrativamente está a la altura. Juegos como «Titanfall 2» son un buen precedente.

MICROPAGOS

He leído que para conseguir todas las cartas de la nueva expansión de «Hearhstone», «Journey to Un'Goro», tienes que gastarte cerca de 400€, y comprar más de 300 sobres. ¿Pero esta gente de qué va? Es una burrada... ■ Perfyd



LA POLÉMICA DEL MES

EMULANDO A ZELDA

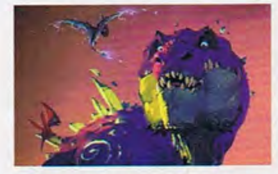
No tengo una consola Nintendo Switch así que esta noticia debería alegrarme, pero no veo bien que saquen un emulador de «Zelda Breath of the Wild» para PC. Una cosa es que se emulen juegos antiguos y otra títulos nuevos, que además son muy fáciles de piratear. ¡Nintendo no se lo merece! ■ Sonia A.

La verdad es que es un tema muy polémico, Sonia. Como dices estamos hablando de una novedad muy deseada, que no es un juego más porque de él dependen muchas ventas de la consola Nintendo Switch, es su principal gancho.



Por desgracia Nintendo poco puede hacer si, como parece, los creadores del emulador (que por cierto están ganando mucho dinero con el crowdfunding) residen en países en donde no hay legislación al respecto.

Parece que Blizzard ha estado ajustando el contenido de los sobres, y la gente se queja de que salen más





cartas repetidas y menos legendarias que antes. Pero es la nueva política de la compañía, veremos qué resultado le da. Hay que reconocer que «Hearthstone» tiene una de las economías de juego más generosas y es bastante sencillo conseguir sobres gratis. Pero alcanzar el equilibrio no es fácil.

DAWN OF WAR III

Para mí el juego más esperado del año es «Warhammer 40.000 Dawn of War III». «Total Warhammer» está muy bien, pero sueño con este juego en donde hay más acción y el ritmo será más rápido. ¡Que salga ya!
■ Gabriel Angelos

Pues... ¡ya está aquí! Gráficamente es espectacular y trae muchas novedades, como las Súper Unidades y la personalización. Puede ser el juego de estrategia del año, pero eso depende de lo que digan al final los jugadores.



BETATESTERS

Me gustó el reportaje sobre betatesters que publicasteis en el número 264. Tienen mala fama, especialmente en los últimos años con todos los juegos llenos de bugs que salen al mercado, pero leyendo cómo trabajan te das cuenta de que es un trabajo duro. Y no tienen reconocimiento, pese a que son imprescindibles. ¡Ahora los valoro un poco más! ■ Kevin

El problema de los bugs en los juegos no sólo es un tema de betatesters, sino del tiempo que les dan para encontrar los fallos. En ocasiones apenas disponen de unos días, o los desarrolladores hacen tantos cambios que su labor es muy complicada. Nos alegra que el reportaje te haya abierto los ojos con este tema.

PROJECT SCORPIO

He visto el vídeo de presentación de Project Scorpio y me ha dejado alucinado. ¿A qué PC creéis que equivale?
■ Salva M.

Bueno, es difícil saberlo hasta que tengamos datos reales de rendimiento de la consola. Por potencia, parece que será como un PC con una CPU de la generación pasada y una GTX 1070, pero tiene muchos chips personalizados así que es difícil saber el rendimiento real. ¡Y aún le queda medio año para salir! Entonces, la distancia será mayor.



CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 5 de mayo de 2017

prey.bethesda.net

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción en primera persona**, con una ambientación de ciencia ficción.
- Combatiremos a los Tifón, unos **alienígenas con poderes increíbles**, en la estación Talos I.
- Podremos desarrollar habilidades en **tres árboles disponibles:** telepáticos, energía y transformación.
- Tendremos hasta **24 mejoras humanas y 20 poderes alien** únicos.
- Usaremos los **Neuromods para potenciar las habilidades** y poderes.

PRIMERA IMPRESIÓN

Arkane expande su estilo de diseño y acción hasta un nivel pocas veces visto, en un juego que ofrecerá la posibilidad de diseñar un personaje de habilidades únicas.

PREY

Los secretos de la invasión alien

El futuro. Todos soñamos con él. ¿Cómo será? ¿Conquistaremos nuevos mundos? ¿La tecnología nos llevará a lugares desconocidos? ¿Habremos terminado de pagar la hipóteca? Corporaciones como TranStar investigan para que ese futuro esplendoroso llegue cuanto antes. Y gente como Morgan Yu colabora en esas investigaciones como voluntario de múltiples experimentos. Aunque, la verdad, Morgan no tiene muy claro en qué pueden ayudar ciertos test sobre decisiones morales y éticas, o la habilidad para esconderse ras una silla. ¿Realmente TranStar encuentra utilidad a algo así? No es algo que le quite el sueño a Morgan, en todo caso. Se limita a hacer lo mismo todos los días, como este 15 marzo de 2032: despertar en su precioso apartamento de San Francisco, revisar sus emails y coger el helicóptero a las oficinas de TranStar.

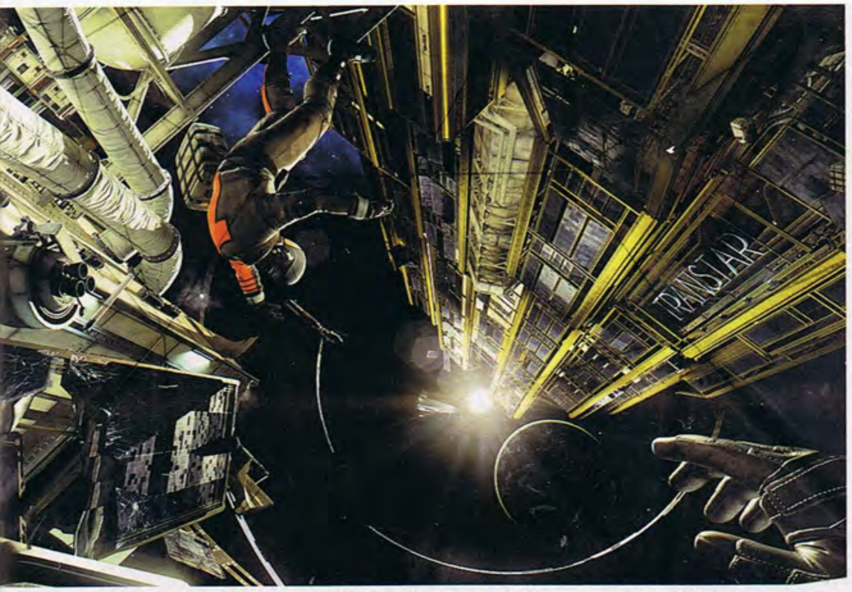
La aterradora verdad

No es el peor de los trabajos, desde luego. Aunque hoy parece que algo ha cambiado en los laboratorios de la compañía, como pronto comprobará Morgan, cuando una sombra aparentemente salida de la nada ataque a los responsables de los experimentos, mientras cae inconsciente tras dispararse el gas de los sistemas de alarma.

El despertador suena. Es el 15 de marzo de 2032 y Morgan se prepara para ir al trabajo... Un momento. ¿Esto no ha ocurrido ya?

La mentira que TranStar ha hecho vivir a Morgan pronto se rompe, cuando los Tifón, alienígenas de una peligrosa especie que estaba siendo estudiada por la compañía, escapan de la contención a la que eran sometidos en la estación espacial Talos I y empiezan a campar a sus anchas. Es el momento en que Morgan, también atrapado en la estación como conejillo de indias de la compañía, despier-

> "Combate a los alienígenas Tifón en la Talos I, usando poderes increíbles y armas"


Descubre un nuevo universo de acción en la Talos I con «Prey». El nuevo proyecto de Arkane ya está casi aquí. Libertad de acción, armas y poderes increíbles son sus bazas.



SABÍAS QUE...

...el compositor de la BSO de «Prey» es Mick Gordon, responsable también de la de «Doom», y los temas que la integran se inspiran en un estilo similar a la música de Daft Punk, Kavinsky o Justice, combinando guitarras y sintetizadores?


Así que ni siquiera apellidarte Yu te libra de la traición... Pues sí, Morgan ha sido traicionado por su propia sangre.




Sí, los Tifón parecen -¡y son!- terriblemente peligrosos, pero Morgan será capaz de desarrollar habilidades que compitan con las de los enemigos, creadas precisamente a partir del propio alien.

ta y descubre la verdad: los experimentos estaban destinados a explorar los límites del transhumanismo, de la hibridación con elementos del ADN de los Tifón, como iremos descubriendo paulatinamente a medida que exploramos la Talos I y vayamos encontrando más pistas y datos sobre lo que allí ha pasado. De momento, lo que sabemos es que los Tifón se han dispersado, han matado, han puesto la Talos I patas arriba y Morgan parece ser de los pocos –si no el único– supervivientes.

Entre Citadel y Rapture

Como ya comentamos en su momento, nuestros primeros paseos con la beta de «Prey» nos han llevado por la Talos I descubriendo un entorno casi irreal, que se sitúa a medio camino –por estética y, como más adelante veremos, también por lo que allí se oculta– entre la estación Citadel del mítico «System Shock» y la Rapture de «BioShock».

En la Talos I nos sentiremos extraños en un entorno desconocido –aunque, como pronto descubriremos, no lo es tanto para Morgan–, donde a cada paso nos topamos con las secuelas de la acción de los Tifón. De hecho, empezaremos a sufrir también los ataques de los primeros especímenes, los mímicos, casi al empezar la aventura. Y en cuanto empecemos a recoger las primeras armas nos daremos cuenta de que con «Prey» no nos encontraremos ante un juego de acción en primera persona al uso, sino ante un título en el que la libertad de acción y exploración, así como el imaginativo uso de los poderes y habilidades que iremos desbloqueando y adquiriendo, nos ofrece una perspectiva realmente inusual y fascinante. Sí, algo que descubrir el mundo de los plásmidos y las Little Sister en «BioShock». Un impacto total.

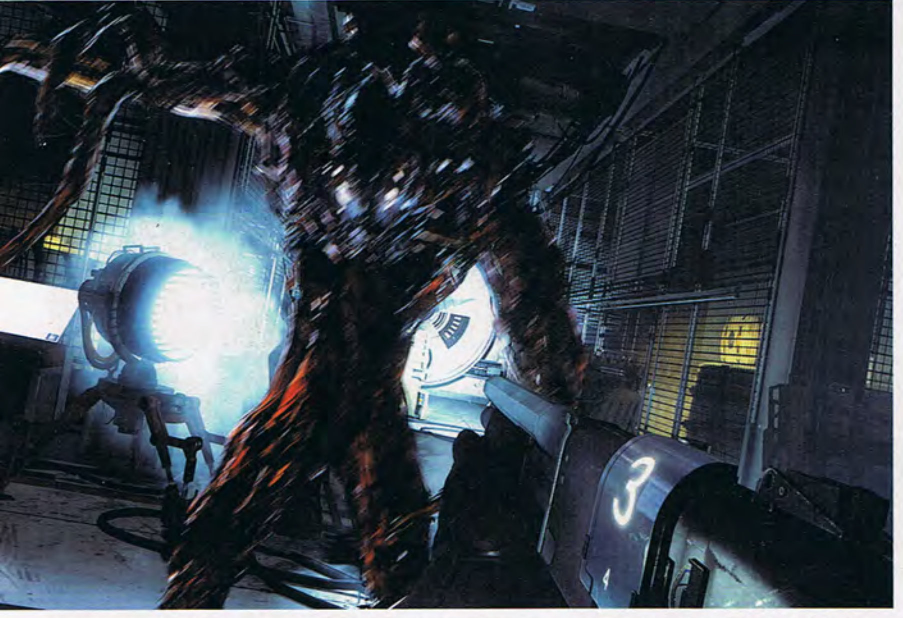
Armas y neuromods

Los Tifón son una especie tan extraña como peligrosa, como ya hemos indicado. Y este peligro no viene únicamente por su conocida hostilidad, sino por las habilida-

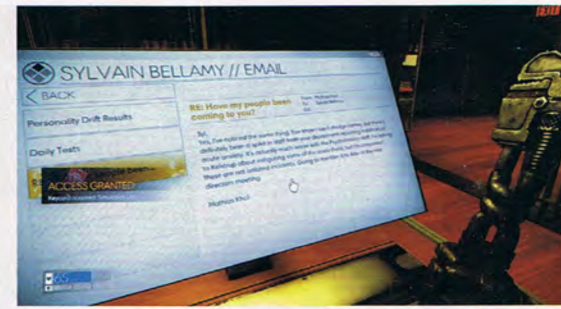
SE PARECE A...


DISHONORED 2
La libertad de acción y el desarrollo de las habilidades del personajes son puntos similares.


SHADOW WARRIOR 2
La intensidad de la acción en primera persona es una característica común a ambos.



¿**Crees que bastará con una escopeta?** No te preocupes, porque podrás desarrollar habilidades y poderes capaces de combinarse con las armas de formas increíblemente variadas.



En apenas una hora descubriremos parte de la verdad que se esconde en la Talos I y los experimentos a que nos han sometido.



EXPLORA Y LUCHA

Las tres claves sobre las que descansa «Prey» son sencillas, y se explotarán de forma única y genial.



Armas para hacer frente a los Tifón. El diseño de las armas, más allá de su originalidad o potencia, destaca por la versatilidad de algunas, como el cañón GLOO, que paraliza a los alien o crea plataformas.



La Talos I, un universo increíble. Su diseño tiene reminiscencias de aquella Rapture que nos encadiló, pero la Talos I ofrece características únicas para explotar de forma increíble con los neuromods.



Y los Neuromods, claro. Algunos derivan de los poderes Tifón alienígenas. Tres árboles -energía, transformación y telepatía- nos darán hasta 24 mejoras humanas y 20 poderes alien para crear un estilo propio.



El desorden de las primeras estancias que exploramos en la Talos I es la señal del desastre producido por la invasión de los Tifón que han escapado de la contención. Aprenderemos a desconfiar de todo, dada la capacidad mimética de los alienígenas.

> **“Crearemos nuestro propio estilo de acción, desarrollando las habilidades que queramos”**

des que sus distintos especímenes poseen. Los ya mentados mímicos deben su nombre a su capacidad para imitar la forma de cualquier objeto y mimetizarse con el entorno. Una ligera vibración y el sonido serán las pistas para advertirnos de su presencia, cuando estemos cerca. Así mismo nos podremos encontrar con tifones dotados de enorme fuerza, o de la habilidad de lanzar fuego, o de poderes telepáticos y psíquicos –capaces de controlarnos, ojo–... Una gran variedad. Pero lo mejor es que los estudios de TranStar han logrado sintetizar a partir de su ADN modificadores neurológicos que Morgan puede usar para mejorar y enfrentarse a la amenaza alien con sus mismas armas y habilidades.

Si nos paramos un poco a pensar en esto, es fácil deducir lo que Arkane asegura que podremos lograr con estos poderes alien: ¡transformarnos en un objeto para pasar desapercibidos ante los Tifón! Pero todo esto tendrá su contrapartida.

¿Lo bastante humano?

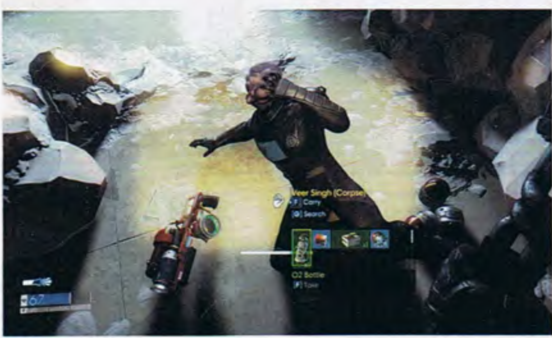
Morgan se verá abocado a escoger qué tipo de mejoras y modificaciones querrá llevar a cabo con su

La realidad tras Morgan: cómo hemos sido una cobaya humana

El arranque de «Prey» será una lección magistral de cómo sumergir al jugador, de forma inmediata y definitiva, en el universo de la aventura. En unos pocos minutos, Arkane –no es un spoiler, es un dato conocido desde el mismo anuncio del juego– pasa de presentar a Morgan Yu como parte esencial de un proyecto científico, a desvelar la realidad de nuestra presencia en TranStar como una cobaya humana, siendo engañados.



Cada variedad de Tifón posee un poder único. Algunos alien, como el Telépata, no basan su potencia en la fuerza, sino en poderes psíquicos capaces de controlarnos.



Las primeras armas disponibles las conseguiremos de una forma bastante macabra: de las manos de tripulantes muertos.





La endiablada velocidad de los Tifón será un hándicap añadido a la dificultad del combate. Tendremos que estudiar las armas, mezclarlas con nuestros poderes y usarlas de forma imaginativa.

cuerpo y su mente. Por un lado, habrá tres árboles de modificaciones: energía, transformación y telepatía. Esto derivará en crear cierto estilo de acción que, por un lado, asegura adaptarse a los gustos de cada jugador. Además, es garantía de una rejugabilidad total de «Prey», pudiendo probar múltiples variantes de combate y sigilo frente a los Tifón. Pero hay algo más.

Adquirir habilidades alien implicará, en cierto modo, convertirse en un híbrido entre humano y tifón, y los sistemas de alarma y defensa de la Talos I estarán programados para atacar y combatir a los alienígenas. Así que, ¿estaremos dispuestos a asumir el riesgo de hacernos más alien y menos humanos, siendo considerados una amenaza por la Talos I? ¿Escogeremos un camino y un estilo de acción que potencie nuestras habilidades más humanas? ¿Usaremos más las armas que los neuromods?

Y, hablando de armas... ¿cómo las usaremos? Parte del arsenal disponible en «Prey» será bastante típico –una ballesta, una llave inglesa, una escopeta...–. Pero otra parte no lo será tanto. Como el cañón GLOO, un arma que lanza una especie de resina que se solidifica al instante, ralentizando el movimiento de los enemigos. Esto nos ayudará a eliminarlos con más facilidad –son rápidos de narices–, pero también puede ser usado como "creador" de plataformas, para acceder a zonas a las que de otro modo no llegaríamos.

Libertad de acción, de diseño de las habilidades del personaje, una creatividad sin límites para usar el arsenal y enemigos increíbles. ¿Qué más necesitas para vivir una aventura espacial única? **A.P.R.**



GET EVEN

Oculto en la memoria

Todos sabemos que la memoria es traicionera. A veces, podemos tener la total seguridad de cómo ocurrió algo, tiempo atrás, aunque la realidad fuera ligeramente distinta. En ocasiones, radicalmente diferente. Nuestra mente nos juega malas pasadas sin que seamos conscientes de ello.

Pero, con todo lo malo –o bueno, quién sabe– que pueda ser esa falsa memoria, siempre será preferible a no tenerla en absoluto. ¿Amnesia? Exacto. Dicen que perder la memoria no es algo que pueda suceder tan sencillamente como nos cuentan las películas y la literatura, pero no saber nada del pasado, más allá de nuestro nombre y algunos retazos sueltos de acciones olvidadas no debe ser nada agradable. Y, si no, se lo podemos preguntar a Cole Black. Bueno, no ahora, dentro de unas semanas, a finales de mayo, cuando «Get Even» esté a la venta.

Cole Black es el protagonista de la aventura de The Farm 51, que anunciada hace ya tres largos años se ha hecho esperar más de lo deseable. Una aventura que toma ese recurso de la amnesia para proponernos un desafío apasionante en una combinación de terror, thriller, acción y realismo visual, de lo más atractiva.

¿Quién era esa niña?

Cole Black es un antiguo mercenario, y fisgón a sueldo, que despierta en lo que parece un psiquiátrico abandonado sin tener idea de cómo ha llegado allí ni qué le ha ocurrido. De hecho, no recuerda gran parte de los últimos meses y se encuentra atormentado por un único recuerdo, en el que parece que intentaba rescatar a una chica con una bomba atada al pecho. ¿Quién era? ¿Por qué intentaba rescatarla? ¿Cómo ha llegado a ese hospital? Muchos interrogantes para los que no tiene respuesta. Lo único que tiene es su arma, y un móvil que le servirá de herramienta para escudriñar el entorno e investigar, buscando pistas que le ayuden a recordar, y desvelar la verdad oculta. Pero hay algo más. Algo que está en su cabeza. Y hay que tomar la expresión de forma literal.

Cole descubre que tiene injertado un dispositivo en su cabeza, Pandora, capaz de leer y reproducir recuerdos. Y lo sabe porque se lo ha

> **“Ayuda a Cole Black a recuperar sus recuerdos, tras despertar en un psiquiátrico abandonado”**

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Acción
- **Estudio/compañía:** The Farm 51/Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 26 de mayo de 2017

www.getevengame.com

LAS CLAVES

- Será una **aventura de exploración** y acción, en un entorno desolado.
- Seremos **Cole Black, antiguo mercenario** que ha perdido la memoria, sin saber qué ha ocurrido.
- Contaremos con un móvil capaz de usar **tecnología de visión ultravioleta e infrarroja.**
- Usará una tecnología visual basada en el **escaneo 3D de escenarios reales.**
- Nos ayudará en la exploración del entorno **un dispositivo, Pandora, injertado en la cabeza** del protagonista.

PRIMERA IMPRESIÓN

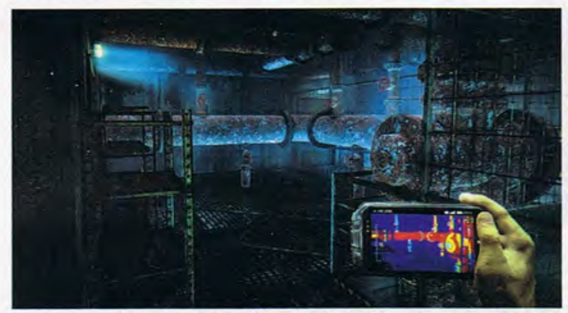
Una aventura orientada a un público adulto, donde el misterio, el terror y el realismo visual se unen para sumergirnos en un entorno que nos pondrá los pelos de punta.

Amnesia, terror y desolación; los ingredientes del thriller

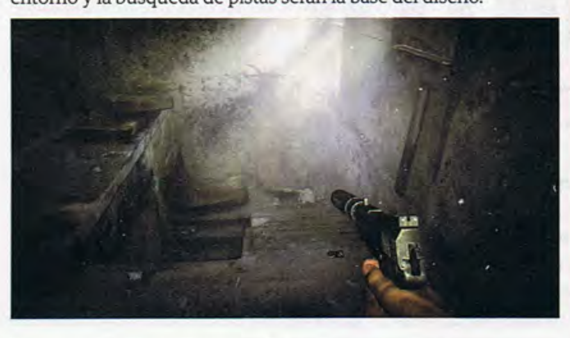
«Get Even» será de esos juegos en que la sensación de estar perdido será la clave de toda la aventura. No estamos ante un juego de terror al uso, ni un "survival horror" de acción, sino ante un thriller más propio de un guión cinematográfico. El entorno, de enorme realismo visual, intentará sumergirnos en el viaje a la memoria del protagonista, en el que pequeñas pistas nos darán las claves para acceder a sus recuerdos perdidos.

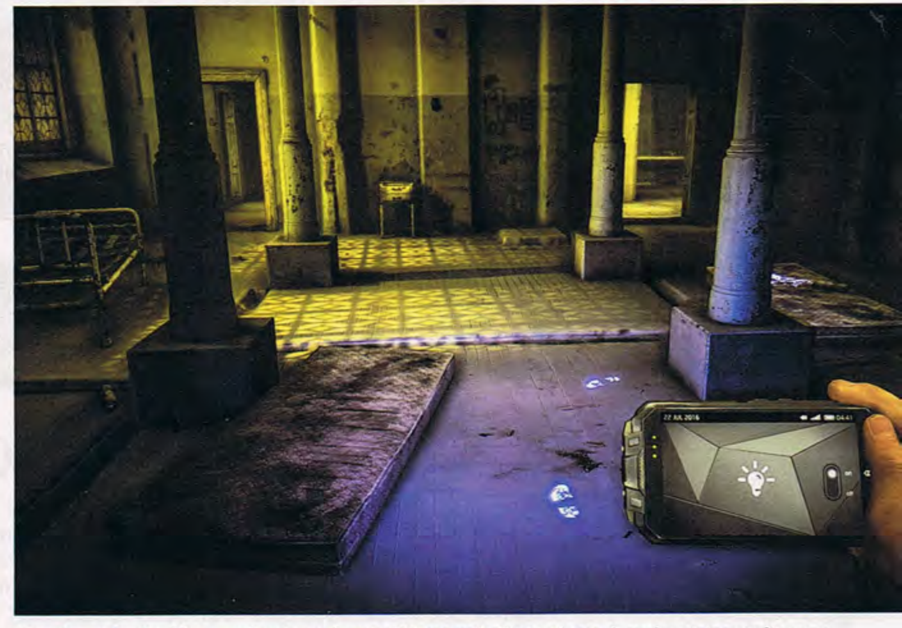


Misterio, exploración, muerte, amnesia... Los ingredientes de «Get Even» se unen para ofrecernos una aventura plagada de enigmas que tendremos que resolver.



Aunque habrá momentos de más acción, la exploración del entorno y la búsqueda de pistas serán la base del diseño.





Nuestra principal herramienta será un teléfono móvil con el que desvelar pistas ocultas con una luz ultravioleta, o usar su tecnología de infrarrojos para localizar... bueno, ya lo verás.

dicho su captor, Red, que le guía en el uso de Pandora para descubrir aquello que su cerebro se empeña en ocultarle.

A través de las instrucciones de Red, Cole empezará a juntar las piezas del puzle del secuestro de la chica a la que intentaba rescatar. Para ello, tendrá que intentar reproducir los pasos que le llevaron hasta el hospital e investigar en un entorno desolado, aterrador, por momentos, y repleto de misterios. Por suerte, ese móvil del que dispondrá le ayudará en su tarea, con sus herramientas ultravioleta e infrarroja, para localizar y revelar pistas ocultas. Y, a veces, tendrá que echar mano de su arma para protagonizar algunos momentos de acción, quizá no muy intensa, pero sí necesaria. Meternos -tal cuál- en la cabeza de Cole Black y recuperar su memoria perdida, investigando este desconocido mundo en primera persona, será solo el principio de un thriller con el que The Farm 51 quiere ponernos el corazón en un puño y hacernos disfrutar de una aventura terrible y fascinante.

¿Esto está pasando?

El uso de Pandora, el dispositivo injertado en la cabeza de Cole, y la exploración y los puzles a los que nos enfrentaremos, intentarán, intencionadamente, despistarnos durante la aventura. En realidad, la idea de The Farm 51 es hacer que nos preguntemos si todo lo que veremos está pasando de verdad, son recuerdos que se ocultan en la mente del protagonista o, incluso, estamos inmersos en un experimento de viaje temporal. El estudio ha tomado como algunas de sus referencias películas como Código Fuente y El Efecto Mariposa, para usar esa idea de jugar con nuestra percepción y hacer que nos cuestionemos continuamente la realidad en la que estamos inmersos. Una historia que quiere ahondar en nuestra mente, y explorar no solo la memoria, sino los sentimientos de culpa y remordimiento, que parecen ser la clave de todo lo que veremos y jugaremos en «Get Even». **A.C.G.**

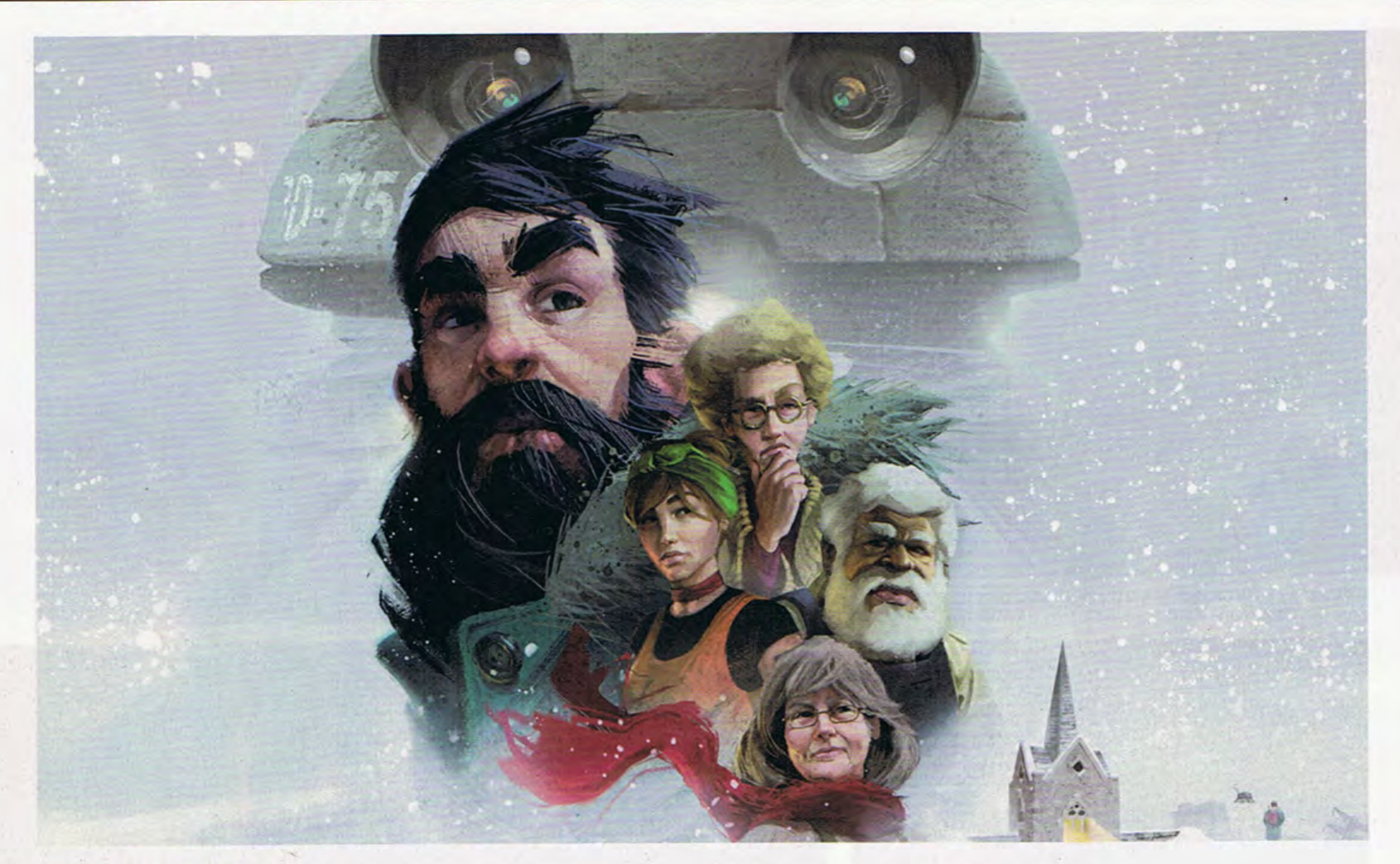
SE PARECE A...



RESIDENT EVIL VII
Más gore y con más acción, el regreso de «Resident Evil» es el cambio que necesitaba la saga.



OBSCURITAS
Otra aventura de misterio y terror, en el que la sensación de desamparo y soledad impera.



IMPACT WINTER

¡Se acerca el invierno!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Mojo Bones/Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 23 de mayo de 2017

www.impactwinter.co.uk

LAS CLAVES

- Será un juego de aventura y rol, en que seremos **el líder de un grupo de supervivientes** de una catástrofe global.
- **Tendremos cuatro compañeros y un robot**, con habilidades y personalidades únicas.
- Podremos variar la trama y las misiones **según el personaje al que ayudemos** en el grupo.
- Tomaremos **decisiones morales** y veremos cambiar la actitud de los compañeros.
- La **supervivencia del grupo** será cosa nuestra.

PRIMERA IMPRESIÓN

Original, ambicioso y lleno de posibilidades, que promete ofrecer un desafío apasionante y una enorme rejugabilidad, probando diferentes opciones.

Especular con aquello que provocará el fin del mundo es algo que cine, TV y literatura usan profusamente, ya sea con el objetivo del espectáculo puro o con significados más profundos sobre la exploración de la naturaleza humana, las menos de las veces. Y los juegos no son ajenos a ello. Cuando no es un apocalipsis zombi, es una guerra global, pero en el caso de «Impact Winter» el punto de partida se encuentra en algo aún más incontrolable: una catástrofe planetaria por el impacto de un asteroide en la Tierra. La desaparición casi en su totalidad de la civilización, la humanidad y descubrir, de repente, la tremenda hostilidad de la Naturaleza es lo que han contemplado un pequeño grupo de supervivientes del desastre que, como puedan, han de hacer frente al duro invierno que acaba de llegar. Las perspectivas no son nada halagüeñas, pues los recursos escasean, el frío aumenta y la comida es todo un lujo. Solo cooperar entre ellos y la guía de Jacob Solomon, el protagonista, nuestro alter ego, dará alguna posibilidad al grupo. Las cosas no pintan bien, desde luego, pero una transmisión de radio ha aportada una pequeña esperanza: en 30 días llegará la ayuda al punto en que se encuentra el grupo. ¿Lograremos resistir hasta entonces? ¡Habrá que intentarlo!

Lidera al grupo

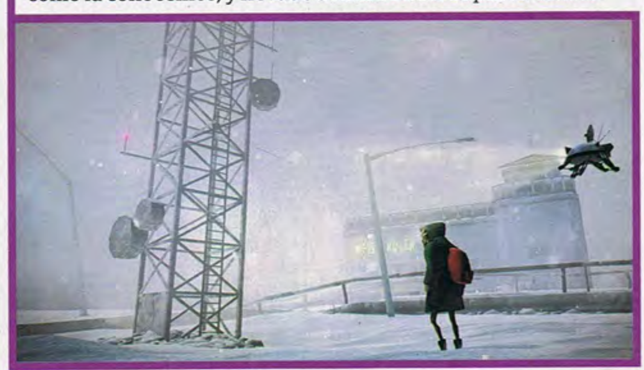
Jacon tendrá –tendremos– cuatro compañeros en el grupo de supervivientes. Blane, Christopher, Maggie, Wendy y un simpático robot, Ako-Light, que nos acompañará en nuestras incursiones por el hostil y gélido entorno cuando abandonemos el refugio en busca de recursos. Cada uno de estos cuatro personajes poseerá una personalidad y habilidades únicas; uno se encargará de asuntos técnicos y defensivos en el refugio, otro, de la comida y las medicinas. Otro es experto en supervivencia, y el cuarto es el responsable de nuestro robot y de la parte científica.

Para cada misión podremos elegir la ayuda de un personaje u otro, y las decisiones tomadas y que deriven de cada misión, afectarán a todo el grupo de forma dramática. A veces, puede que trágica. ¿Qué hacer en cada momento? ¿A quién ayudar? ¿A quién enviar a una misión? El rol de líder nos obligará a

> **“Rol, psicología, estrategia, decisiones morales... Sobrevivir se convierte en todo un desafío”**

Cuando llegue la catástrofe descubrirás de qué eres capaz...

Se suele decir que las tragedias y las catástrofes sacan a la luz todo de lo que es capaz el hombre, para bien y para mal. Y en «Impact Winter» hay bastante de eso, y llevado al límite. Aquí, el punto de partida del desafío de supervivencia que nos propone Mojo Bones se encuentra en un cataclismo cósmico, con el impacto de un asteroide que ha arrasado la civilización, tal y como la conocemos, y llevado al límite a los supervivientes.



De Jacob Solomon depende la supervivencia del grupo en «Impact Winter». Sí, nos convertirmos en el líder de un grupo que ha de sobrevivir 30 días, para recibir ayuda.



Buscar recursos de todo tipo es solo parte de la acción, también tendremos que tomar decisiones dramáticas.





La cooperación será fundamental para sobrevivir. Pero los caminos a elegir para cumplir con este objetivo pueden ser muy diversos, según el compañero al que decidamos ayudar.

tomar decisiones de corte moral y sabiendo que alguno de los miembros del grupo podrá verse decepcionado o afectado negativamente. Y, sí, su actitud hacia nosotros podrá cambiar y hasta negarse, en un momento dado, a aceptar nuestras directrices. No es fácil ser el líder, como podremos comprobar.

Contra viento y marea

Estos desafíos de supervivencia contra el entorno y las opiniones de los miembros del grupo, además, se verán afectados por amenazas externas. Los saqueadores estarán a la orden del día –sí, no seremos los únicos supervivientes de la región– y, como ya se sabe, las catástrofes sacan lo mejor y lo pero del ser humano. Muchos persopnajes no dudarán an aprovecharse de nuestra debilidad, y de la del grupo, si no podemos remedio y, así, el desafío se acrecienta.

El diseño de la acción en «Impact Winter», además, nos ofrecerá múltiples alternativas, no solo por las decisiones tomadas, sino porque el juego se ha diseñado con un sistema de evolución procedimental, de forma que no siempre los eventos, encuentros con otros personajes y misiones serán iguales. La experiencia variará de una partida a otra, haciendo así aún más compleja la supervivencia.

Lo que Mojo Bones ha desvelado del juego lo engloba en la región de títulos como «This War of Mine» o «Gods Will Be Watching», donde la psicología, la aventura, el rol, la supervivencia y las experiencias extremas ponen a prueba las convicciones y principios del jugador.

Al final, nos pondrá ante la perspectiva de que la vida no es un juego de suma cero, donde si uno gana otro ha de perder, sino en la tesitura de que solo se puede avanzar si se coopera, aunque llevados al límite nunca tendremos muy claro qué hay que hacer.

Sí, «Impact Winter» entre en esa categoría de juegos de catástrofes y exploración de la naturaleza humana. Recuerda, el invierno se acerca a tu PC y la ayuda llegará en 30 días. ¿Podrás aguantar hasta entonces? **A.P.R.**





2DARK

La supervivencia es la clave en «2Dark», pero no solo la del protagonista, sino de los niños.



THIS WAR OF MINE

La guerra y sus consecuencias en la población civil para sobrevivir, es la base de este genial juego.



MOUNT & BLADE II BANNERLORD

- **Género:** Estrategia/Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** TaleWorlds Entertainment
- **Idioma:** Por confirmar
- **Fecha prevista:** 2017

www.taleworlds.com

Aunque por temática y aspecto visual el juego de TaleWorlds puede parecer similar al también en desarrollo «Kingdom Come Deliverance», sus diseños y jugabilidad prometen ser muy diferentes. El nuevo «Mount & Blade» irá más allá del rol y la acción, apostando también por aspectos más próximos a la simulación, con elementos de estrategia y diplomacia, además de situar su acción en la ficticia región de Calradia, aunque sigue apostando por el mundo abierto.

A GUMMY'S LIFE

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** EP Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 10 de abril (acceso anticipado)

www.agummyslife.com



Aún en acceso anticipado de Steam, el estudio indie español EP Games nos ofrece, muy probablemente, el más original título de lucha que hayamos visto en mucho tiempo. Personajes de gominola pelean sin cuartel en combates enfocados al multijugador, donde lo realmente llamativo es, además, una acción basada en la simulación física, con escenarios llenos de trampas y peligros.

BAOBAB'S MAUSOLEUM

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Celery Emblem
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017 (episodio 1)

www.celeryemblem.com

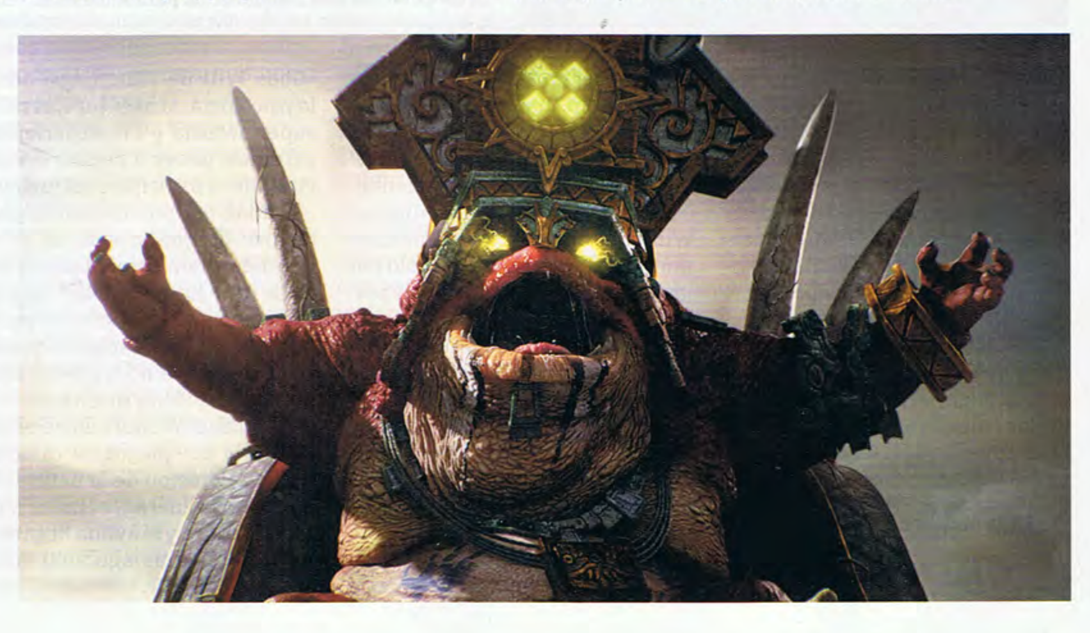
Un juego indie español tan único como es posible imaginar. Sería lo primero que se podría decir de «Baobab's Mausoleum», pero no lo definiría. Imagina una aventura de estilo retro protagonizada por Watracio Walpurgis, un agente del FBI que es una berenjena vampiro. Políticamente incorrecto, se inspira en obras como Twin Peaks, adopta un formato episódico y es, en fin... ¡único!

TOTAL WAR WARHAMMER II

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2017

www.totalwar.com

La segunda entrega de la trilogía de «Total War Warhammer» llegará este mismo año -en una fecha aún por concretar- ofreciéndonos nuevas batallas y épica en el universo de fantasía de Games Workshop. En esta ocasión, los vientos de guerra nos llevarán al Oeste del Viejo Mundo, a nuevos continentes en que cuatro nuevas razas -Elfos Oscuros, Hombres Lagarto, Altos Elfos y una cuarta raza por desvelar- lucharán en islas, ciénagas, llanuras y junglas, donde no solo el enemigo será el único peligro que tendremos que afrontar.



QUAKE CHAMPIONS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** id Software/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017 (beta en mayo)

quake.bethesda.net/es

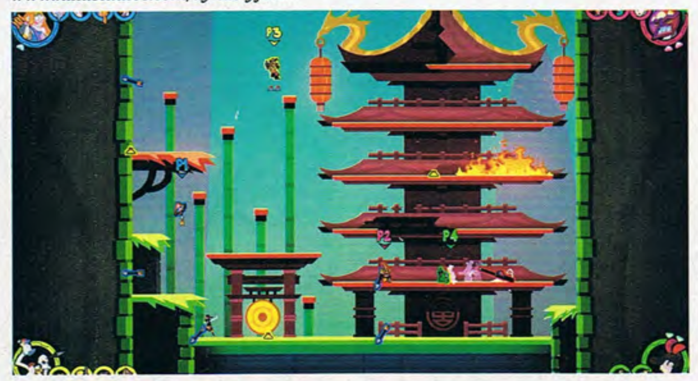
A punto ya de la beta de «Quake Champions», y con el estudio mostrando a los primeros personajes y arenas -Anarki, Slash, Nyx, etc.-, los fans más veteranos de la acción multijugador y del mítico «Quake III» se andan frotando las manos y poniendo a punto su equipo, su teclado y su ratón. El regreso del mítico universo de id Software promete recuperar la vertiginosa acción clásica, combinada con un estilo en que las habilidades especiales de cada campeón tendrán mucho que decir en las nuevas mecánicas de competición.



DYNASTY FEUD

- **Género:** Acción ■ **Estudio/compañía:** Kaia Studios
- **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** Primavera/Verano 2017

www.kaiastudios.com/dynastyfeud



Está casi a punto de estrenarse en Steam el juego de los vascos de Kaia Studios, y promete ser uno de los más divertidos de los próximos meses. La acción frenética multijugador, de 2 a 4 usuarios, pone en nuestras manos hasta 40 personajes a elegir entre las 8 dinastías -facciones- existentes, en escenarios que van cambiando destruyéndose durante el combate. Un "brawler" que enamora.

GRAVEL

- **Género:** Velocidad ■ **Estudio/compañía:** Milestone
- **Idioma:** Español ■ **Fecha prevista:** Verano de 2017

gravelvideogame.com



Los veteranos milaneses de Milestone llevan ya más de 20 años haciendo las delicias de los aficionados a los juegos de velocidad, y su «Gravel» promete ser el más espectacular de su catálogo. La apuesta, en esta ocasión, es la velocidad-espectáculo, con cuatro estilos de competición -cross country, wild rush, speed cross y circuito off road en estadios-, y el soporte de «Unreal Engine 4».

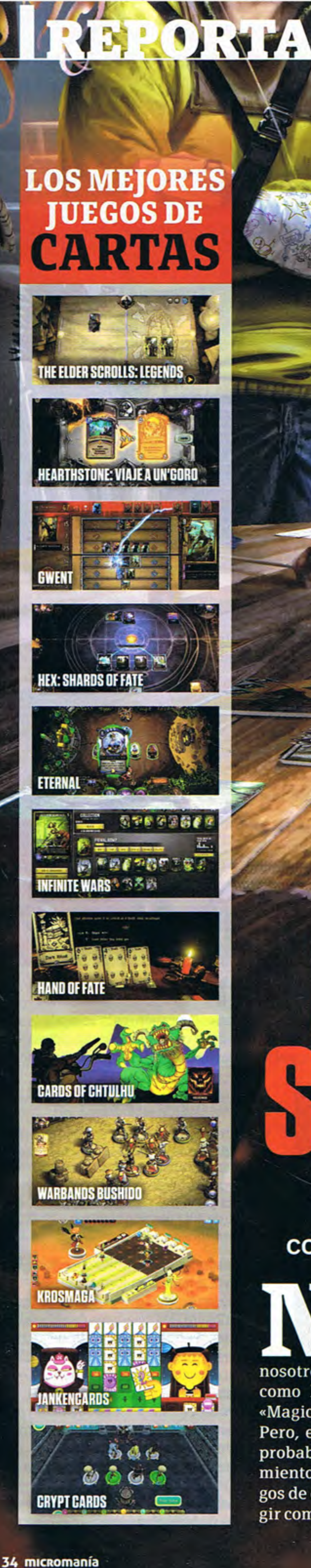


INJUSTICE 2

- **Género:** Acción/Lucha
- **Estudio/compañía:** NetherRealm/Warner Bros.
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Mayo de 2017 (versión consola)

www.injustice.com

Los personajes de DC volverán el mes de mayo, al menos en formato de consola, nuevamente de la mano de NetherRealm -los creadores de «Mortal Kombat», sí-. Se trata, sin duda, de uno de los juegos de lucha que más fans ha convocado en los últimos tiempos, alrededor de personajes de cómic que, en esta ocasión, se podrán modificar y personalizar como nunca, creando versiones realmente únicas de Superman, Batman, Flash, Linterna Verde y otros, donde superhéroes y supervillanos librarán combates épicos con sus poderes al máximo.



Juegos de cartas para PC

¡PON LAS CARTAS SOBRE EL MONITOR!

Aquí no hay faroles que valgan, si no buenas estrategias capaces de desarmar a tu adversario con un par de combinaciones. Crea tus mazos, saca tus cartas... ¡y triunfa!

No es que los juegos de cartas sean una novedad en el PC. Llevan mucho tiempo entre nosotros, con auténticos clásicos como las distintas versiones de «Magic» en su variante virtual. Pero, en los últimos años –y muy probablemente gracias al lanzamiento de «HearthStone»– los juegos de cartas han empezado a surgir como las setas tras la lluvia.

Lo llamativo es que cada vez más compañías se apuntan a tener su juego de cartas particular, que en casos bastante comunes derivan de sagas consagradas, inspirándose en sus universos. Una medida inteligente, desde luego, porque medio trabajo ya está hecho. Por otro lado, los juegos de cartas se van abriendo paso también en el mundo de los eSports, con lo que los movimientos son cada vez más claros y, para finalizar, estos juegos –muchos gratuitos– tienen un modelo de negocio seguro en la necesidad del jugador de aumentar y mejorar sus mazos para la competición, con la compra de nuevas cartas. Si aún no has probado ningún juego de cartas, te hemos preperado una selección de varios de los más interesantes. Elige tu favorito, ve creando tu mazo y prepárate para ganar. ¡Empieza el juego!

1 MÁS ALLÁ DE TAMRIEL
THE ELDER SCROLLS LEGENDS

Estudio/compañía: Dire Wolf Digital / Bethesda
Distribuidor: Bethesda **Año:** 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■■■□

Recién salido del horno, el título que adapta el universo «The Elder Scrolls» al tablero es un estupendo juego de cartas que ofrece mecánicas originales y realmente atractivas, con la división del tablero en muchas partidas –no en todas–, aportando un aliciente táctico único. La variedad de mazos y cartas, y los cinco atributos básicos –los mazos se forman en torno a dos de ellos– de las cartas, aportan tal diversidad de estilos y estrategias que es sorprendente. Además, cuenta con modos suficientes para satisfacer a todos.







INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Batalla, Campaña, Arena
- **Ambientación:** The Elder Scrolls/Fantástica
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 265
- **Precio:** Gratuito (compras en el juego)
- *legends.bethesda.net*

2 ¡CARTAS PARA TODOS!
HEARTHSTONE VIAJE A UN'GORO

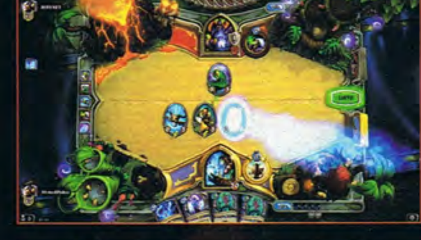
Estudio/compañía: Blizzard
Distribuidor: Blizzard **Año:** 2014 (original)
INTERÉS: ■■■■■■■■■■■



La virtud de Blizzard para alimentar de contenidos a sus juegos es sensacional. Y la última expansiçon de «HearthStone» es la prueba. Lo mejor es que, como siempre, las mecánicas y nuevas tácticas se controlan en pocos minutos, pero dominarlas ya es otro cantar...

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Arena, Taberna, Aventura, Duelo, Práctica
- **Ambientación:** World of Warcraft/Fantástica
- **Idioma:** Español **Com. en:** Micromanía 265
- **Precio:** Gratuito (compras en el juego)
- *eu.battle.net/hearthstone/es*



3 EL JUEGO DE GERALT
GWENT

Estudio/compañía: CD Projekt RED
Distribuidor: CD Projekt RED **Año:** 2017
INTERÉS: ■■■■■■■■■■■



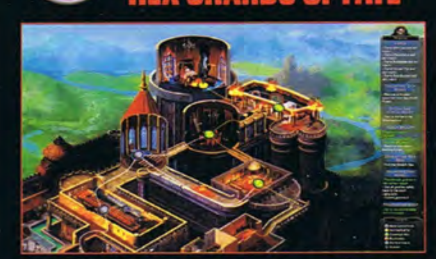
El de «Gwent» es un caso realmente sorprendente. Diseñado como minijuego de «The Witcher 3» y centro de una de sus misiones secundarias, está siendo adaptado como juego independiente por el estudio, dada la popularidad entre los fans. Sus mecánicas son realmente únicas y se basan en el uso de un tablero dividido en varias filas, con multiplicadores y combos sensacionales.



INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Práctica, desafío, partida rápida
- **Ambientación:** saga The Witcher
- **Idioma:** Inglés (beta)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** Por confirmar
- *www.playgwent.com*

4 CARTAS Y ROL AL ALIMÓN
HEX SHARDS OF FATE





Estudio/compañía: Hex Entertainment/GameForge
Distribuidor: GameForge **Año:** 2016
INTERÉS: ■■■■■■■■■□□

Heredero del estilo de «Magic», el aliciente de «Hex» es la gran cantidad de cartas disponibles y el toque de rol que aporta la evolución de sus tres clases de personaje, con las ocho razas disponibles para formar mazos. Eso sí, para avanzar, al final acabas pagando...

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** PvE, PvP
- **Ambientación:** Fantástica
- **Idioma:** Español (textos)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** Gratuito (compras en el juego)
- *www.hextcg.com/es*



CONSIGUE CARTAS A GOGÓ
ETERNAL

Estudio/compañía: Dire Wolf Digital **Distribuidor:** Dire Wolf Digital
Año: 2016 (Acceso anticipado Steam) **INTERÉS:**



Los creadores de «TES Legends» se han especializado en el género, sin duda. «Eternal», aún en acceso anticipado, es un juego gratuito sensacional, dotado de mecánicas heredadas de «Magic», pero lleno de alicientes y muy accesible a todos. Merece mucho la pena.

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Gauntlet, Forge
- **Ambientación:** Fantástica
- **Idioma:** Inglés (acceso anticipado)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** Gratuito
- *www.eternalcardgame.com*

6 ¿TURNOS SIMULTÁNEOS? ¡SÍ!
INFINITY WARS

Estudio/compañía: LightMare Studios **Distribuidor:** LightMare Studios
Año: 2014 **INTERÉS:**





Es posible que no se tan intuitivo como otros, pero su sistema de juego es enormemente divertido una vez lo conoces. Gratuito y muy bien pensado para ganar cartas sin pasar por caja. Eso sí, cuenta con numerosas expansiones de pago. Un juego realmente estupendo.

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Campaña (PvE), PvP
- **Ambientación:** Fantástica
- **Idioma:** Inglés
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** Gratuito (compras en juego)
- *www.infinitywarsgame.com*



AVENTURA CON CARTAS
HAND OF FATE

Estudio/compañía: Defiant Development **Distribuidor:** Defiant Development
Año: 2015 **INTERÉS:**

Estrictamente es difícil considerar «Hand of Fate» como un juego de cartas al uso, ya que es una mezcla de acción y rol, manejado con cartas. Tan extraño como suena, lo es más que sea recomendable jugarlo con pad, pero el resultado es... ¡algo único! Su segunda parte está en camino.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Roguelike
- **Ambientación:** Fantástica
- **Idioma:** Español (textos)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** 19.99 €
- *www.defiantdev.com/hof1.html*

8 EL INNOMBRABLE ACECHA...
CARDS OF CTHULHU

Estudio/compañía: Awoker Games **Distribuidor:** Awoker Games
Año: 2016 **INTERÉS:**

Si buscas algo diferente en juegos de cartas, deja de hacerlo. «Cards of Cthulhu» es casi una peli de serie B adaptada a juego, pero divertidísimo. Acción, un mazo mínimo –¡seis cartas y manos de tres!– y un total de 40 cartas lo hacen realmente único.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Roguelike
- **Ambientación:** Fantástica/Cthulhu
- **Idioma:** Inglés
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** 3.99 €
- *es-es.facebook.com/AwokerGames*

LA SAGA «MAGIC»: EL GRAN CLÁSICO Y EL FAVORITO DE LOS VETERANOS

MAGIC DUELS: De la mano de Wizards of the Coast, «Magic Duels» es un juego de cartas casi perfecto, y canónico en sus reglas. Infinitas posibilidades, más de 1000 cartas disponibles, partidas con hasta cuatro jugadores y modos contra la IA para jugar sin conexión. Es gratuito, con compras en la aplicación.
store.steampowered.com/app/316010

MAGIC THE GATHERING. DUELS OF THE PLANESWALKERS: La versión de pago del universo «Magic» llega en distintas ediciones (de 2012 a 2015), todas de pago, y con expansiones también de pago -aunque hay demos gratuitas-, es la cara más "pro" del juego. Es la referencia total del género.
store.steampowered.com/app/255420 (versión 2015)









9 GUERRA, SAMURÁIS Y CARTAS
WARBANDS BUSHIDO

Estudio/compañía: Red Unit Studios **Distribuidor:** Red Unit Studios
Año: 2016 (acceso anticipado Steam) **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

En realidad estamos ante un fantástico wargame que hace de las cartas su herramienta de juego, pero es la base de todo. Si estás buscando algo más que un simple juego de cartas para duelos con un amigo, es una opción tan atractiva como sensacional. Sigue en desarrollo.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Campaña, historias, escaramuzas
- **Ambientación:** Japonesa Medieval
- **Idioma:** Español (textos)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** 5.99 €
- *warbandsbushido.com*



10 ¡MI DIOS ES MÁS PODEROSO!
KROSMAGA

Estudio/compañía: Ankama Studio **Distribuidor:** Ankama Games
Año: 2017 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Sorprendente y original. El juego de los creadores de «Wakfu» y «Dofus» es como si mezclaras «Plants vs Zombies» con cartas y partidas online. Divertido, lleno de dioses, invocaciones y hechizos, y realmente diferente en concepto y mecánicas. Merece la pena probarlo.





INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Entrenamiento, clasificatorio, no clasificatorio, draft
- **Ambientación:** Wakfu, Dofus
- **Idioma:** Español (textos)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** Gratuito (compras en juego)
- *www.krosmaga.com/es*

11 PARTIDAS DE VÉRTIGO
JANKEN CARDS

Estudio/compañía: GKT Studios **Distribuidor:** GKT Studios
Año: 2016 **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



No te dejes engañar por su aspecto naif. «Janken Cards» se basa en "piedra, papel, tijera" para diseñar un juego de cartas tan sencillo como divertido. La dificultad es mayor de lo que parece y, eso sí, el multijugador es solo local. ¡Ojo, engancha que da gusto!

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Práctica, clásico, aventura, torneo
- **Ambientación:** Piedra, Papel, Tijera
- **Idioma:** Español (textos)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** 2.99 €
- *jankencards.com*

12 EL CREADOR DE CARTAS
CRYPT CARDS

Estudio/compañía: Aperico Software **Distribuidor:** Aperico Software
Año: 2016 (acceso anticipado Steam) **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■





Más allá del interés en las mecánicas o sus modos de juego, si por algo destaca «Crypt Cards» es porque el juego te permite diseñar y mejorar tus propias cartas –sí, crearlas desde cero– y hasta venderlas online. La idea, desde luego, es de lo más interesante.

INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Campaña, casual, con rango
- **Ambientación:** Sobrenatural
- **Idioma:** Inglés (acceso anticipado)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** 4.99 €
- *cryptcards.com*

DRAKENLORDS

En España también se desarrollan juegos de cartas geniales, y el mejor ejemplo es el «Drakenlords» de Everguild, un estudio indie que ya tiene disponible la versión del juego para dispositivos Android e iOS. Ofrece algunas mecánicas originales y atractivas. La versión PC está en camino.

www.drakenlords.com







¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

La tecnología de ahora permite mover un cuarto de píxel como hacía el Amiga hace la friolera de tres décadas... eso y algunos trucos más al servicio de los indies.

SUPER HYDORAH

Locomalito y Gryzor87 nos dan más amor

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español ■ **Desarrollador:** Locomalito
■ **Disponible:** Steam Acceso Anticipado ■ **Precio:** Por confirmar ■ **Web:** *abylight.com/superhydorah*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Nos hemos puesto a los mandos de muchas naves y hemos acabado con tantas amenazas que no podemos contarlas, pero siempre hay ganas de más. Sobre todo, si tiene detrás la jugabilidad a la que nos tiene acostumbrados Locomalito, experto en devolver lo clásico, con aspecto tradicional, y afinado al máximo.

El retro dream team

Junto a la parte técnica, jugable y visual que aporta Locomalito, tenemos más estrellas en «Super Hydorah». Este clásico arcade regresa con música de Gryzor87. Así que no tenemos queja alguna en la parte artística. Ahora solo nos queda empezar a superar jefes de nivel y ver qué sorpresas han metido entre el clásico que algunos recordarán. Porque, de nuevo, tenemos un juego de hace décadas que vuelven a poner de moda. ¿Cuál será el siguiente estilo en resucitar?



Tanto si crees que puedes hacerlo solo, como si no, espera a ver lo que da de sí el multijugador en la misma pantalla.



Atención al modo entrelazado, porque es de esas cosas que algunos apreciamos con una lagrimilla en la mejilla.

EN CAMPAÑA

SORGINA: A TALE OF WITCHES



Desde finales de marzo tenemos en Steam Greenlight uno de los proyectos más originales que hemos visto a nivel de contenidos, porque toma el paisaje del País Vasco como inspiración y pretende mostrar la mitología propia de la zona. Una forma genial de dar a conocer la cultura con un título para todas las edades, que parte de Binary Soul, un estudio de Bilbao.

■ *indiedb.com/games/sorgina-a-tale-of-witches*

THE COMMODORE STORY

Si hace semanas que nos volcamos con Recuerdos de Commodore, ahora nos lanzamos a Reino Unido y otra iniciativa. The Commodore Story es un proyecto que incluye un documental y un libro. Que ya ha recibido varias veces lo que pedía su campaña, con lo que podemos darlo casi por hecho. Aunque no podamos verlo en cines, como harán en Reino Unido.

■ *kck.st/2lwUckm*



El cariño que algunos le profesamos a algunas marcas nos hace entusiasmarnos durante años con el trabajo sin recibir nada especial a cambio, salvo la amistad de otros locos que sienten la misma pasión. Spectrum, Amstrad, Apple, Commodore, Amiga, AMD... ¿Tienes alguna favorita de ahora y siempre? Nosotros quizá tengamos demasiadas, lo sabemos, pero no podemos evitarlo. Es algo que, de vez en cuando, hace que nos volquemos con alguna. Es lo mismo que les pasa a Locomalito y Gryzor87 con los juegos que rescatan, o Binary Soul con su cultura ancestral. Todos tienen su pasión, que afortunadamente para los jugadores, vuelcan en sus proyectos para que todos los disfrutemos a lo gran

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

PC BUILDING SIMULATOR

Los experimentos, con gaseosa

Género: Simulador **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Claudiu
Disponible: Versión Alfa **Precio:** Gratis **Web:** *mcintyre.itch.io*
INTERÉS:

A algunos nos sube un escalofrío cuando alguien nos pide que le montemos un PC, por si se esperan algún milagro o cascamos un componente ajeno. La emoción de ser como el doctor Frankenstein nos hace crear máquinas como las de «PC Building Simulator», que no es un juego aún, pero quiere serlo e, incluso, podría convertirse en un fenómeno. Ofrece hardware para elegir, diseños atrevidos, problemas de compatibilidad y todo eso que es normal en estos casos, pero sin la desesperación de algunas configuraciones que nos vuelven locos en el mundo real. ¿Crearemos modelos únicos y muy locos?





AAERO

¡Para esto queríamos dos sticks!

Género: Acción **Idioma:** Español **Desarrollador:** Mad Fellows
Disponible: 11 de abril 2017 **Precio:** 14,99 € **Web:** *madfellowsgames.com*
INTERÉS:



Los juegos musicales han tenido su parcela en el PC, aunque no se trata de un universo especialmente popular. En realidad, el hardware más protagonista han sido las consolas y máquinas recreativas en este campo. De todos modos,vamos a hacer un esfuerzo con el ritmo de «Aaero», porque merece la pena. Quizá así ayude a que lleguen más títulos en el género y descubrimos un nuevo brote de calidad en un nicho por explotar. De momento, habrá que lidiar con el "dubstep" de este juego, que puede o no gustarnos, pero reconocemos lo bien que mezcla música, jugabilidad y estilo.

PIXELMANÍA

SERIOUS SAM'S BOGUS DETOUR



Este verano vamos a tener píxeles como los que Croteam ofrecía hace 25 años, pero con «Serious Sam» y la perspectiva cenital que les dio a conocer.
crackshell.dk

STARCRAFT REMASTERED



Los Zerg, Protos y humanos vuelven a nuestras pantallas. Pero no en un juego nuevo para la saga, sino el mismo de 1998. Eso sí, con más resolución y afinado.
battle.net

KINGSWAY



Nos sorprendemos con el «Buscaminas», pero... ¿qué tal abrir y cerrar ventanas o enfrentarte a mensajes emergentes?
adultswim.com/games/pc-console/kingsway

DEAD CELLS



Un "roguelike" y «Castlevania» a la vez es «Dead Cells», que nos lleva a niveles llenos de enemigos, con un acabado de luces y sombras que entra por los ojos.
dead-cells.com

El Brexit avanza. Mientras, nosotros vemos cómo crece también «We Happy Few», con ese mundo distópico tan "british". Al tiempo, algunos juegos intentan ganar ventas con su demo, algo que en su lanzamiento no consiguieron. ¿Te convencen ahora?

DEMOS

DISHONORED 2



Las ventas no parecen haber ido bien, pero las críticas de «Dishonored 2» han sido buenas. Quizá con la demo remonte y facilite la llegada de una tercera parte. De momento, llega «Prey».
dishonored.bethesda.net

MAFIA III



Otro título, aunque con análisis algo en contra, que no ha llegado a todos los PC que se prometía. Las actualizaciones quizá ayuden, junto a esta versión de prueba.
mafiagame.com

AFL EVOLUTION



Hay juegos hasta de Fútbol australiano, aunque puede que no seas muy aficionado. El caso es que hay demo de «AFL Evolution».
store.steampowered.com/app/435020

WE HAPPY FEW

Maidenholm añade una isla... ¡Otra, sí!

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Compulsion Games **Disponible:** Steam Acceso Anticipado **Precio:** Por confirmar
Web: *compulsiongames.com* **INTERÉS:**



Los objetos, los personajes y todo en «We Happy Few» crece en opciones con cada actualización.



Este es el nivel de detalle que tenemos, de momento, en la experiencia paranoica de Compulsion Games.

1964 fue un gran año, según para quien, claro. En «We Happy Few», es EL año, con toda esa ciudad distópica que nos recuerda a cierto proceso político. Al final, los juegos van a superar a la ficción más que la realidad, como con la nueva incorporación al juego, que sigue en Steam Early Access, pero no para de crecer.

Maidenholm lleva ya unas semanas disponible, con una nueva isla para la villa de Hamlyn. La actualización también ha añadido estilos de juego. "Birdwatcher" hace que los enemigos sean más accesibles, menos sedientos de sangre y nos ofrece más recursos, además de poder pausar el juego en el menú. "Downer" pone los niveles de sed y hambre en lo habitual. No permite pausar y añade los objetos al menú de forma automática como en el modo anterior. Por último, "Vigilante" es el más intenso, sin posibilidad de pausa en el inventario o las tiendas. Los enemigos son más duros y, bueno, es muy difícil.

Muchos cambios

En todos los casos podemos activar la opción de muerte permanente. Si caemos volvemos al principio. La música, por su parte, parece reaccionar ahora conforme jugamos. Mientras, el escenario también ha crecido, con más detalles por llegar. La verdad es que hemos visto muchos cambios a nivel jugable para equilibrarlo todo. También hay una larga lista de fallos solucionados y optimizaciones. Hasta la interfaz ha cambiado, con espacio para los subtítulos y tendencia a hacerla más amigable.



DIARIO DE DESARROLLO

HARDLIGHT VR HAPTIC SUIT



Hardlight VR se han lanzado a por el mejor traje "háptico", que te golpea u ofrece resistencia al movimiento. ¡Nos pueden dar una paliza!
hardlightvr.com

NBA PLAYGROUNDS



Parece que vienen de otro tiempo, pero nos encanta lo exagerado que es todo en «NBA Playgrounds». Otra forma de entender el deporte.
saber3d.com

DIRT 4



De cara a ofrecer variedad, «DiRT 4» ofrece un vídeo con más detalles sobre contratos, el modo Joy Ride, la academia DiRT y mucho más.
codemasters.com

DEAD ISLAND 2



A pesar de los rumores, en Sumo Digital dicen trabajar en «Dead Island 2» y «Crackdown 3», que parece quitarles mucho tiempo.
sumo-digital.com

Actualizaciones de nuevos contenidos en diversos frentes -tómalo de forma literal- se unen a los ajustes en jugabilidad y el pulido de títulos en todos los géneros. Especialmente destacable es que el venerable «WoW» sigue poniéndose a punto sin cesar. ¡Impresionante!

LA TUMBA DE SARGERAS

World of Warcraft 7.2

■ **Género:** MMORPG ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Blizzard ■ **Disponible:** Ya disponible ■ **Precio:** Gratuito ■ **Web:** *worldofwarcraft.com* **INTERÉS:**

El parche 7.2 ha llegado a «World of WarCraft» con la Legión Ardiente a tope. Este contenido nos permitirá defendernos, pero también enfrentarnos a monstruos nuevos y misiones.

La Costa Abrupta es el escenario donde podremos investigar lo que hace la Legión, que puede atacar en otros puntos de Azeroth. Tendremos un nuevo árbol de poderes para los artefactos y hasta una aventura en solitario. Aunque la nueva equipación, reputación y experiencia son los pilares para motivarnos a se-



guir en «WoW». Eso sí, también es apreciable la posibilidad de completar algún logro que teníamos a medias.

En general, tenemos un viaje de ida y vuelta. Lo de volar, con montura nueva incluida, es otro aliciente. Y para los más veteranos, el pack trae más dificultad.



La horda y la Alianza tienen una oportunidad de resarcirse, con la Legión Ardiente enfrente, para ver quién saca partido.

CIVILIZATION VI

Un parche en toda regla

■ **Género:** Estrategia ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Firaxis
■ **Disponible:** Ya disponible ■ **Precio:** 4,99 € ■ **Web:** *civilization.com*
INTERÉS:

Había algunas cosas que nos pasaban en «Civilization VI» y las achacábamos a la traducción. Pero no, necesitaba mejorar su equilibrio y aquí está la actualización de primavera para conseguirlo. Mejor control de la belicosidad y una larga lista de más cambios se suman al juego de Firaxis.



BATTLEFIELD 1

They Shall not pass

■ **Género:** FPS ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** EA DICE
■ **Disponible:** Ya disponible ■ **Precio:** 14,95 € ■ **Web:** *battlefield.com*
INTERÉS:

El ejército francés se suma a «Battlefield 1» junto a cuatro mapas nuevos. Tampoco faltan algunas armas que añadir al arsenal y algo más de contenido en este añadido, incluido con el pase de temporada. Uno que llega junto a actualizaciones para todos, con jefes de grupo, equilibrado y mejoras en la interfaz.



DIARIO DE DESARROLLO

THE WITCHER 3 HD REWORKED PROJECT



En CD Projekt RED tienen algo entre manos para «The Witcher 3», pero podemos bajarnos más texturas HD.
■ *nexusmods.com/witcher3/mods/1021*

TES SKYRIM BOSMER ARMOR PACK



Sets de armadura con armas para ambos sexos y razas es el añadido de este mod para Skyrim, de Maty743.
■ *nexusmods.com/skyrim/mods/37289*

FALLOUT 4 MODDABLE ROBOT SETTLERS COMPILATION



Esta recopilación contiene trabajos de CDante con modificaciones extra para los robots de «Fallout 4».
■ *bethesda.net/en/mods/fallout4/mod-detail/805718*

RED DEAD REDEMPTION GTAV TAN CERCA COMO LEJOS EN PC



Un tráiler en gtaforums da idea de cómo sería «Red Dead Redemption» en PC, con el motor de «GTA V».
■ *gtaforums.com/topic/883655-wipv-red-dead-redemption-v*

Agradecemos enormemente que algunos juegos pasen de tener cuotas mensuales a ofrecer una experiencia gratuita, aunque sea limitada y solo para engatusarnos. Lo importante es tener con qué jugar y que algunas experiencias no dejen de crecer.

ACTUALIZADOS

DC UNIVERSE ONLINE



Con unos seis años de vida ya, «DC Universe Online» puede ser el mejor MMO de superhéroes.
dcuniverseonline.com

CLOUD PIRATES



Nos dicen que los juegos de piratas vuelven a estar de moda, aunque sean con barcos voladores.
pirates.my.com

STAR CONFLICT



La lista de DLC para «Star Conflict» llena páginas y el juego no para de evolucionar.
star-conflict.com

FINAL FANTASY XIV



La prueba gratuita de «FF XIV» nos deja con ganas de ver qué traerá «Stormblood» en junio.
finalfantasyxiv.com

FAERIA



Las cartas y combates de «Faeria» traen modo un jugador, eventos online y enfoque eSports.
faeria.com

PALADINS CHAMPIONS OF THE REALMS

El salto al estilo eSports

Género: Acción **Idioma:** Inglés **Estudio/compañía:** Hi-Rez Studios **Lanzamiento:** En Beta
Web: *paladins.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

En Hi-Rez Studios apuestan por el multijugador desde hace tiempo. Recientemente han hecho bastante ruido con «Smite», un MOBA que ha repartido mucho dinero en torneos, pero, como eSport, parece que «Paladins» también tiene algo que decir. Aunque esta faceta del juego haya llegado gracias a la comunidad, no porque fuera la intención original de sus creadores, dicha sea la verdad.

Para meternos en «Paladins», hay pocos requisitos previos. El sistema de juego es familiar, aunque la cantidad de personajes disponibles puede asustar un poco. Eso sí, tendremos que jugar para desbloquearlos. Esta progresión es uno de sus alicientes, porque nos hace abrir cofres en los que puede o no salirnos algo interesante.

En grupos de cinco

A los propios desarrolladores les pareció curioso que los jugadores se unieran en grupos de cinco, de ahí que vieran el potencial eSport y añadieran el modo espectador, así como otros elementos típicos. A nosotros lo que nos ha enganchado ha sido la captura de zonas, con añadidos como los carros y un ritmo más pausado que en juegos como «Overwatch».

Entre las curiosidades, tenemos monturas que nos ayudan a avanzar más rápido, pero tienden a atascarse en algunos lugares, con lo que no pasan de ser una forma de entrar antes en faena.





Al llegar a las zonas de control, en «Paladins» notamos un caos que se convierte en un combate bien calculado.

El diseño de los personajes es de lo más familiar y seguro que Hi-Rez tiene planes para que lo sean aún más.

APÚNTATE A LA BETA

THE SECRET WORLD LEGENDS



El mundo sobrenatural de «The Secret World» sigue vivo, pero también vemos un buen movimiento en su giro hacia el free2play. Al menos con unos niveles iniciales que nos enganchen y muestren el nuevo sistema de combate, para que sea más fluido.
secretworldlegends.com

HOLODRIVE



Las opciones de personalización y los modos de juego de «Holodrive» bien podrían dar para un juego tradicional. Pero no, es Free2Play y nos mete en combates por escenarios en los que hay pasillos, plataformas y enemigos que no paran de disparar.
holodrivegame.com

Los fans de la saga «Dawn of War» pueden cerrar la trilogía a lo grande con una edición de las que hacen época, aunque si tu presupuesto no da para tanto, no te pierdas tampoco otras opciones más asequibles, pero no menos interesantes...

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III

Con un martillo para partir demonios

Género: Estrategia **Idioma:** Español **Estudio:** Relic Entertainment **Disponible:** 27 de abril 2017 **Precio:** 129,99 €
Web: *www.dawnofwar.com* **INTERÉS:**

Ha llegado el momento de la verdad y nos enfrentamos al cierre de la trilogía. Da un poco de pena, la verdad, pero tenemos algo para despedirnos por todo lo alto: la Edición Coleccionista de «Warhammer 40.000 Dawn of War III». Aunque hay algunas otras opciones más asequibles para eldars, orkoz o marines espaciales, claro.

Esta Edición de Coleccionista incluye el martillo "God Splitter Daemon" para colocarlo en un lugar bien visible de casa. Es de esos detalles a los que encontramos hueco inmediatamente, aunque algunas visitas pregunten si es el de Thor. Tampoco faltan los estandartes de las facciones o la banda sonora oficial del juego. La verdad es que estamos ante una edición de esas que nos gustan mucho. Tiene hasta un estuche especial para los discos del juego y algunas tarjetas que cambian su imagen según el ángulo con que las miremos.

Junto a esto, el pack de skins para descargar contiene la Reina Oscura, el vidente de Fantasmas y el Gran Ezpezial, con una traducción que los fans de la saga disfrutarán, previo pago de 129,99 €... si queda alguna.



DE COMPRAS

ENDLESS SPACE 2

Jeff Spock es conocido por «Heroes of Might & Magic», «Dark Messiah of Might & Magic» y también «Endless Space», que llega con esta edición por 39,99€.
xtralife.es



DIRT 4 DAY ONE



Esperamos la edición especial de un juego de coches que incluya una vuelta en circuito real. «DiRT 4» tiene Day One por 44,95€.
game.es

ASSASSIN'S CREED LEGACY

El busto de Aveline y el de Connor están a la venta en la tienda online de Ubisoft por un precio que ronda los 44,95€, por si echas de menos la saga.
store.ubi.com



ARKHAM HORROR

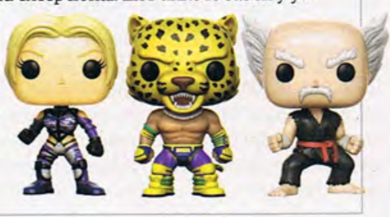
No podemos dejar de lado nuestra cita con los juegos de mesa y menos aún si tienen algo que ver con el innombrable. Hoy toca investigar el horror por 53,96€.
zacatrus.es



PARA TU COLECCIÓN

FUNKO POP DE TEKKEN

Hace unos días que vimos «Tekken 7» fuera de máquinas recreativas y fue toda una experiencia. El juego promete ocupar su puesto también en nuestros PC con un nivel de calidad excepcional. En Funko lo saben y ya tienen listas las figuras de la serie, para que acompañen nuestros combates con algo tangible. Su precio rondará los 14,95€ y el catálogo incluye a Heihachi, Nina Williams, Jin Kazama y unos cuantos luchadores más.
game.es



LECTURAS

LA REBELIÓN DE LA NEXUS

La primera novela de Mass Effect nos puso sobre la pista de un universo increíble. Sucedía años antes del primer juego y unir cabos fue una gozada. Ahora, una década después, La rebelión de la Nexus intenta rellenar huecos argumentales «Mass Effect Andromeda». Con un complemento que forma parte del nuevo arco argumental para la saga. Uno que se ha realizado en colaboración con el equipo del juego.
planetadelibros.com



■ **Eventos:** Overwatch World Cup ■ **Juego:** Overwatch ■ **Fecha:** 2017 ■ **Más detalles:** *playoverwatch.com*

LA PASIÓN DESPIERTA EN LA OVERWATCH WORLD CUP 2017

Como novato en esto de los eSports, «Overwatch» debería tener todo cuesta arriba, pero su segunda copa ya está en marcha, junto a su propia liga.



Puede que en Blizzard sepan muy bien lo que es crear un eSport desde cero. Bueno, quizá no tanto, por ser «Overwatch» el fruto de muchos años de desarrollo. Aunque al final haya llegado con un nombre nuevo y un estilo distinto a ese proyecto «Titan» que damos por enterrado.

La situación con «Overwatch» es que se trata de uno de los juegos online de moda, que por más que miramos no baja mucho de precio en las tiendas. Aparte de tener detrás el respaldo de Blizzard y una buena batería de actualizaciones que no cesan, a los nuevos personajes y reequilibrado se une, también, un torneo de lo más internacional.

Overwatch World Cup 2017 parte de la experiencia ganada el año pasado. Con más duración, énfasis en los premios y algunos alicientes que nos pueden llevar a la Blizzcon en noviembre. La fase clasificatoria ha tenido a los 100 mejores jugadores de cada país, con una criba donde China, Corea del Sur y EE.UU. han mostrado un nivel espectacular.

España ya está dentro

En la lucha por mantenerse en el top 20 es donde hemos tenido a España, junto a Italia, Brasil o Israel. Aunque el corte ha estado en los 32 primeros países de la clasificación online. La elección de los tres jugadores que representan a cada país, por otro lado, quizá tenga que mejorar. De forma que realmente vayan los que más posibilidades tengan de conseguir el mejor puesto.

Ahora, la Overwatch World Cup 2017 está pendiente de la fase presencial, con eventos que tienen lugar en Europa, Norteamérica y Asia, con una producción audiovisual y streamings al máximo nivel, aparte de entradas a la venta para quien tenga oportunidad de acercarse a verlo en vivo. De momento, las rondas eliminatorias están por verse, pero tenemos los ojos puestos en la final –que nos llevará al habitual recinto del Anaheim Convention Center, en California–, junto a representantes de World of WarCraft, Hearthstone y todo lo que Blizzard tenga preparado para este año. Aunque, claro, para eso aún tenemos muchos meses por delante.

VENCEDORES EN OVERWATCH WORLD CUP 2016

País: Corea del Sur.

Componentes: ArHaN, Tairong, Zunba, Ryujehong, Esca y Miro

Tras imponerse a Rusia, sus adversarios más notables, Corea del Sur dio la sorpresa en un género que no suele ser especialidad del país, los FPS.



SALÓN DE LA FAMA

ALBERTO GONZÁLEZ "NEPTUNO"



La trayectoria de Alberto González "Neptuno" ha pasado por defender a la selección española en el campeonato mundial de «Overwatch». Se ha convertido en un referente para este eSport en España. Con un periplo anterior por el equipo Stone Templars, la oferta de Movistar Riders pareció tentarle y ya está totalmente integrado en la nueva organización de eSports patrocinada por Telefónica.

Junto a CWoosH, Logix, Dante y Finnsi, Neptuno ha demostrado recientemente que se le da bien el papel de support. Pues ha ganado en esa posición la Overwatch Pit frente al equipo eUnited. Mientras que en otra cita, la Xtracup francesa, consiguieron una cuarta posición a nivel europeo. Lo cual supone un estreno de lujo para la formación y otorga buenas expectativas a Neptuno en su nuevo puesto.



Neptuno es el capitán del equipo Movistar Riders de «Overwatch», donde ya ha entrado con buen pie tras su paso por Stone Templars.

■ **Competiciones:** Super Liga Orange ■ **Juego:** Varios ■ **Fecha:** 2017 ■ **Más detalles:** *orange.es*

SUPER LIGA ORANGE

Tras la primera ronda, la Super Liga Orange ha llegado a Zaragoza para ver lo mejor que dan los equipos españoles alrededor de la Grieta.



La primera vuelta de la Super Liga Orange dejó muy buenas cifras en el Auditorio Adán Martín de Tenerife con «LoL» y «CoD», aunque los datos más espectaculares fueron los dados por el público online, con más de 84.000 espectadores desde Twitch. Esto supone un crecimiento del 15% respecto al año anterior en su inicio de temporada.

El tiempo ante la pantalla estuvo en unos 90 minutos de media, un 60% más que al principio de la undécima temporada.

El equipo que se llevó la victoria en Tenerife fue Giants Gaming, con 80.000 receptores únicos y 31.000 concurrentes para su encuentro frente a Team Heretics. Mientras que, de la segunda ronda, celebrada el 30 de abril en Zaragoza, no teníamos datos al cierre de esta edición. Eso sí, los ganadores ven allanado su camino para pelear en Gamergy por el título.



■ **Competiciones:** Go4CS:GO All Stars ■ **Juego:** CS:GO ■ **Fecha:** De abril a noviembre de 2017 ■ **Más detalles:** *eslgaming.com*

OMEN BY HP GO4CS:GO ALL STARS



Equipos profesionales recorrerán España, mientras que nuevos jugadores tendrán oportunidad de darse a conocer y ganar algún que otro premio.

Go4CS:GO
PREMIOS

GANADOR SEMANAL	100€
GANADOR MENSUAL	400€
SUBCAMPEÓN MENSUAL	200€

OMEN · movistar

Además de jugar el torneo y conseguir puntos cada semana, también está en marcha el Go4CS:GO All Stars; un recorrido por varias ciudades de España, donde los mejores equipos podrán llevarse un premio de 2.000€.

Esta empezará en el Corte Inglés de Callao, en Madrid, el 29 de abril, aunque habrá más citas desde mayo hasta noviembre, para repartir una bolsa de 8.000€ entre los equipos participantes. Además, estos dispondrán de 9.600€ para cubrir gastos. Serán competiciones 1vs1, de inscripción abierta, en paralelo a lo que hagan los equipos consagrados de «CS:GO».

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*

ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SOCIALNAT
El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

OGSERIES UNIVERSITY
La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



OVERWATCH Y LOS INVERSORES
Morgan Stanley ha predicho que la liga de «Overwatch» que empezará este año podrá llegar a mover unos 100 millones de dólares.
morganstanley.com

TWITTER CON LA ESL
Las competiciones de eSports tienen camino por recorrer, pero la alianza de ESL con Twitter puede acelerar las cosas a la hora de retransmitir y darlas a conocer.
twitter.com

TEMPLADO



OTRA EMPRESA DE PIQUÉ
Como el futuro del fútbol en los eSports, así se presenta la nueva empresa del futbolista Gerard Piqué, que cubre competición, marketing, eventos y más.
efootball.pro

NOVEDAD EN HOTS
Sondius se une a las opciones de «Heroes of the Storm»: una sonda de combate a distancia, con tecnología Protoss en todos sus circuitos.
battle.net

FRÍO

GFINITY

GFINITY NO DESPEGA
Gfinity presenta una subida de facturación, pero la compañía centrada en eSports aún da pérdidas, con el Brexit en marcha y dudas sobre su futuro más allá de UK.
gfinity.net

THE ELDER SCROLLS LEGENDS
El lanzamiento de «The Elder Scrolls Legends» ha llegado sin mucho ruido. Se acabó la beta y es gratis, aunque tiene DLC para ampliar barajas.
bethesda.net

DISEÑANDO EL "FINAL BOSS"

¿CUÁLES SON LAS CLAVES A TENER EN CUENTA A LA HORA DE DISEÑAR UN "FINAL BOSS"?

El diseño de "Final Boss" es un aspecto fundamental en la creación de un videojuego, puesto que en muchos casos va a definir las fuerzas y las debilidades del héroe de la historia.

En toda historia que se precie tiene que existir un bueno (el héroe, el guapo, el que se queda con la chica) y un malo; en nuestro caso lo llamamos "Final Boss". Es una de las piezas más importantes a la hora de afrontar el desarrollo de un videojuego. De hecho, en muchas ocasiones, es más importante que el protagonista, pues éste necesita un elemento que lo saque de su día a día, de su zona de confort, alguien o algo que le ponga en una situación peligrosa. Sin villano, no hay héroe.

De principio a fin

Una de las cosas que tiene que tener en cuenta un "Game Designer" es la estructura narrativa que tendrá un "Final Boss" a lo largo del juego. A continuación se detallan las distintas partes que componen esta estructura.

Presentación: El "Final Boss" es presentado de alguna manera antes de la pelea final. ¿Quién no recuerda la primera aparición de Sephiroth en «Final Fantasy VII» (1997). Podemos recordar también las escenas en las que nada más empezar aparece el malo y secuestra a nuestra novia.

Introducción: El "Final Boss" aparece en la pelea final con alguna animación especial, y deja claro que es más poderoso que los enemigos anteriores. Un recurso usado de vez en cuando es una animación del HUD de cómo se va rellenando su barra de vida, dejando claro que es un enemigo con más vida que tú.



La secuencia en la que aparece por primera vez Sephiroth es una de las cinemáticas más impactantes de la historia de los videojuegos.



Tras derrotar la forma humana de Ganondorf, éste resurge de sus cenizas convertido en el monstruo Ganon, usando el famoso recurso narrativo de la falsa victoria.

¡A pelear!: Comienza la pelea. El enemigo empieza a mostrar sus diferentes mecánicas, ataques y patrones. El jugador debe aprender cuáles son los puntos débiles del enemigo y aprovechar las situaciones que los dejen indefensos.

La cosa se complica: En este momento el enemigo cambia su comportamiento haciendo que la batalla sea más complicada. Existen varios recursos: incrementamos velocidad a los ataques, acortamos las ventanas de oportunidad... En esta parte es cuando podemos ir añadiendo las diferentes fases de un jefe final.

Punto de inflexión: Es el momento en el que jugamos con las emociones del jugador. El jugador pasa a un estado de calma momentáneo antes de la batalla final. El recurso más utilizado es el de falsa victoria: creemos haber terminado con el "Final Boss", pero éste resurge de sus cenizas. Uno de los casos más famosos es la pelea final contra Ganondorf en «Zelda: Ocarine of Time» (1998).

La batalla final: Es la última batalla y echaremos toda la carne en el asador. En muchos casos será el reto de mayor dificultad del juego. Nos enfrentamos al "Final Boss" en su estado más perfecto.

Secuencia de derrota: Es la cinemática en la que vemos cómo el jefe final es derrotado. Hay un gran gasto de producción, necesitamos muchos efectos de partículas, sonido, música, FX...

Secuencia de victoria: La secuencia final del juego. Aquí deberemos gastarnos todo lo que quede del presupuesto. El jugador se relaja, acaba de terminar su mayor reto y se sienta tranquilamente a ver qué ha conseguido por acabar con su mayor enemigo. Hagámosle disfrutar con una buena cinemática final.

La estructura narrativa hay que considerarla, pero no para seguirla a rajatabla, sino para tenerla presente a la hora de realizar nuestro diseño de "Final Boss" y, si lo vemos oportuno, usar alguno de los puntos mencionados.

El enfrentamiento

Una vez que tenemos la estructura narrativa, llega el momento de pensar las mecánicas del combate. El "Game Designer" debe tener en cuenta en todo momento que el jefe final debe presentarse como un reto diferente a lo que ya ha se visto antes. Lo normal es que el jefe de cada



En «Dark Souls» podremos enfrentarnos a los jefes con las armas que queramos y no necesitamos de ninguna habilidad especial. Lo que sí necesitaremos será un jugador realmente habilidoso.

ESTRUCTURA NARRATIVA EN DRAGON BALL



Célula aparece arrastrando un ciudadano contra el que clava su aguijón para absorberle la energía.

Esta estructura narrativa también se utiliza en otros ámbitos culturales, por ejemplo, vamos a analizar la estructura narrativa de Célula en la saga de "Dragon Ball".

PRESENTACIÓN: Aparecen ropas sin gente en medio de una ciudad desértica.

INTRODUCCIÓN: Se introduce a Célula con la secuencia en la que vemos como clava su aguijón a un ciudadano, absorbiéndole totalmente, dejando solo la ropa sobre el asfalto. Desde este momento se ha dejado claro quién es el causante del rastro de víctimas que nos encontramos.

¡A PELEAR!: Comienza la pelea entre Picolo y Célula. Empezamos a ver cómo de fuerte es.

LA COSA SE COMPLICA: Célula va cambiando de fases, hasta un total de tres. Evolucionan sus ataques, se vuelve más fuerte y más rápido...

PUNTO DE INFLEXIÓN: Célula se ve derrotado por Gohan. Decide autodestruirse, pero Goku lo teletransporta al planeta de Kaito para evitar que destruya la tierra. Sin embargo, Célula sobrevive a la explosión volviendo en su forma más perfecta (recurso de la falsa victoria).

LA BATALLA FINAL: Se inicia la batalla entre Gohan y Perfect Cell, en donde Gohan se ve sobrepasado por la fuerza de Célula.

SECUENCIA DE DERROTA: Finalmente Gohan consigue derrotarle con la ayuda de su padre. Vemos la secuencia en la que Célula desaparece al ser impactado con el Kamehameha de Gohan y su padre.

SECUENCIA DE VICTORIA: Célula ha sido derrotado y hemos conseguido salvar el planeta tierra... por el momento.



Goku aparece con Célula en el planeta de Kaito justo antes de autodestruirse.



Gohan y Goku unen fuerzas para hacer un Kamehameha conjunto y derrotar a Célula.

nivel tenga una relación visual con dicho nivel y con sus enemigos. Por ejemplo, en un volcán lo normal es enfrentarse a un enemigo de fuego, como un Dragón.

Existen tres maneras de diseñar un "Final Boss":

Movimiento aprendidos: Juegos como los de la saga Mario, en los que para derrotar al jefe tendremos que usar una habilidad que llevemos utilizando a lo largo del juego. Uno de los juegos que lo usa es «Dark Souls» (2011).

Nuevas habilidades: Juegos como los de la saga «Zelda», en los que para derrotar al jefe tendremos que hacer uso de la nueva habilidad que hayamos utilizadodurante el nivel. Sagas como «Darksiders» y «God of War» han utilizado este método para el diseño de sus combates.

Mezcla: Mezcla de ambos métodos. Un jefe con habilidades aprendidas y otro con nuevas.

Al diseñar las mecánicas de un "Final Boss" hay que tener en cuenta sus ataques y estados:

Ataque primario: Hacemos mover al personaje alrededor del escenario. Con este ataque empujamos al jugador a que explore la arena de combate.

Ataque invulnerable: Ataque más dramático que el anterior.



«Darksiders». El juego dirigido por Joe Madureira es un claro ejemplo de usar la misma estructura de «Zelda», en donde necesitamos de una habilidad recientemente aprendida para poder derrotar a un jefe.

> "El jefe final debe presentarse como un reto diferente a lo que ya se ha visto antes"

El jugador debe defenderse para no ser dañado por este ataque. Puede defenderse mediante una habilidad suya (escudo, armadura...) o puede defenderse con algún elemento del escenario (rocas, columnas...).

Estado de vulnerabilidad: El talón de Aquiles del "Final Boss". En este estado se queda indefenso, por lo que el jugador debe aprovechar este momento para dañarle todo lo posible. Es recomendable acabar este estado con algún tipo de evento, para dejar claro que ha terminado su estado de vulnerabilidad; por ejemplo, un ataque de área. Debemos dejar claro de algún modo al jugador que el "Final Boss" ha entrado en esta fase (efectos, partículas, elementos del HUD...).

Oportunidades: La mayoría de los "Final Boss" tienen ventanas de oportunidad que el jugador puede aprovechar para atacarle. Estas oportunidades suelen darse después de ciertos ataques.

No es necesario que tenga todos los ataques y estados descritos anteriormente, de hecho, hay muchos "Final Boss" que no tienen estado de vulnerabilidad.

El diseñador deberá definir cómo se ejecutan estos ataques, cuáles son sus efectos, cómo es su anticipación, dar referencias a su equipo y hacer los diagramas (imágenes explicativas de una mecánica) necesarios para apoyar su descripción.

El desafío

La función del diseñador será pensar una serie de situaciones en las que se pongan a prueba las habilidades del héroe. Una vez que las tengamos pensadas, hay que darles contexto.

Ejemplo: Tengo que probar la habilidad de "disparo a distancia" con el arco nuevo, así que necesito un contexto que me permita probar esta habilidad. Pongamos, por ejemplo, que el jefe es un murciélago gigante. Para darle

LOS MALOS DEL CUENTO

No hay que irse solo a videojuegos para ver lo importante que es la figura del villano, pasa también en otros ámbitos culturales. "Star Wars", una de las sagas más exitosas del séptimo arte, no sería lo mismo sin Darth Vader. El Caballero Oscuro no sería el mismo si su pareja de baile no fuera su perfecta antítesis, el Joker. Qué sería de las historias de Arthur Conan Doyle si no existiera el profesor Moriarty retando al mejor de todos los detectives.

En cuanto a videojuegos, existen unos cuantos ejemplos en donde el papel del malo es fundamental para el desarrollo de la historia. Grandes villanos de la historia de los videojuegos son el famosísimo Sephiroth, de «Final Fantasy VII»; el enemigo número 1 de Mario, Bowser; el antagonista de Sonic, el dr. Robotnik. Y muchos otros más: M. Bison, GLaDOS, Ganon, Albert Wesker, Revolver Ocelot...



GLaDOS es uno de los "Final Boss" más perfectos que existen. Es increíble cómo va acompañándote en cierta manera a lo largo de todo el juego.



Darth Vader puede considerarse uno de los villanos por excelencia, más importante incluso que el propio Luke Skywalker.



El Joker es el villano perfecto para Batman. Su perfecto antagonista. En la saga de «Batman: Arkham» aparece como eje principal de la historia.

contexto, podemos diseñar el jefe de tal manera que haya que disparar a las alas del murciélago cuando las abra (estado de vulnerabilidad o ventana de oportunidad).

Una vez que tenemos ya todos los ataques y estados definidos debemos pensar en cómo se lanzan estos ataques, es decir, los patrones. Los patrones de ataque se ejecutan en las diferentes fases del "Final Boss". Cada una de las fases debe aportar algo diferente, así que los patrones deben evolucionar. Es muy común que la primera fase de un "Final Boss" tenga unos ataques y en la fase final, otros.

Otra de las características más importantes de un "Final Boss" es su tamaño. EL TAMAÑO SÍ IMPORTA. No obstante, tenemos que tener en cuenta una serie de cosas:

Cuidado con la cámara: Cuando el "Final Boss" es muy grande puede salirse del encuadre de cámara, así que tendremos que tener esto en cuenta para hacer bien los ajustes y modificaciones oportunas.

Altura del golpe: Evitar que el personaje ataque a la entrepierna del "Final Boss". Puede conseguir que una pelea dramática se convierta en un chiste. En estos casos es mejor hacerlo un poco más grande o un poco más pequeño.

También es importante tener en cuenta el escenario donde va a tener lugar la pelea. Es posible que el enemigo utilice el escenario para realizar algún tipo de ataque, o que el jugador necesite elementos del escenario para dañarlo o cubrirse. Los "Final Boss" que podemos eliminar con elementos del escenario se llaman "Puzzle Boss".

En este tipo de combates, hay que tener en cuenta las restricciones del propio escenario, es decir, si tenemos que derribar tres columnas para acabar con el "Final Boss"... ¿qué ocurre si una columna no impacta contra él? ¿Se genera una columna nueva?

Para finalizar, deja que el jugador ejecute el "Coup de Grâce", es decir, el toque de gracia. Es el jugador el que debe acabar con el "Final Boss" y cuanto más épico sea este momento, mejor. Uno de los "Coup de Grâce" más llamativos es el de «Portal 2» (2011).

Resumiendo

A la hora de diseñar un "Final Boss" hay que definir:

El Boss: ¿Cómo es? ¿Cuál es su historia? Desarrolla su estructura narrativa. Da referencias gráficas.

El Escenario: ¿Dónde se desarrolla la pelea? Elementos del escenario necesarios para que la pelea se lleve a cabo.

Mecánicas: ¿Cuáles son los ataques y los estados del Boss? Acuérdate de describir en cada ataque si necesitas algún efecto importante para darle "feedback" a tu jugador. Por ejemplo, un efecto de sombra en rojo para denotar dónde va a caer una bomba.

Fases: ¿Qué hace en cada fase el Boss? ¿Qué ataques ejecuta? ¿Cómo evolucionan los patrones? Usa siempre diagramas para describir su comportamiento. **A.G.P.**



(SPOILER ALERT) En «Portal 2» haremos uno de los "Coup de Grâce" más espectaculares, en el que lanzaremos un portal a la luna y enviaremos a Wheatley a través de él.

EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



ÁLVARO GONZÁLEZ PÉREZ

- Es **profesor de Diseño de Juegos 3D y de Ampliación de Diseño de Juegos en U-Tad**, así como el encargado de realizar los talleres de primer curso.
- Álvaro González Pérez es **Game Designer desde 2007** y ha desarrollado varios títulos para **Xbox 360, Playstation 3, Wii, NDS, PC, iOS, Android...** trabajando para licencias de **DC Comics, Warner Bros o Cartoon Network.**
- Es **co-fundador de Underdog Studios**, un estudio indie que actualmente está desarrollando títulos multiplataforma.

BIBLIOGRAFÍA

- **"Boss Battle Design and Structure"**, de Mike Stout: *http://www.gamasutra.com/view/feature/134503/boss_battle_design_and_structure.php?print=1*
- **"Level Up! The Guide to Great Video Game Design"**, de Scott Rogers.

EN PORTADA
FIFA 97
Fútbol era fútbol en «FIFA 97»

No. Hace 20 años Messi, Cristiano, Neymar y otros no eran aún conocidos –solo niños–, ni ocupaban las portadas de la saga «FIFA», pero ya entonces la serie deportiva de EA se había convertido en un superventas y la punta de lanza de EA Sports en Europa –en Estados Unidos eran «NHL» y «NFL» los más vendidos–.

La versión de ese año, «FIFA 97», ocupó la portada de Micromanía al ser una de las entregas nás destacadas de la saga, abundando en el cambio a los entornos 3D para ofrecer un mayor realismo visual y de jugabilidad.

Sí, sabemos que comparado con el apabullante realismo gráfico de hoy parece casi de risa, pero esta ha sido la sorprendente evolución en dos décadas.

Avances tecnológicos

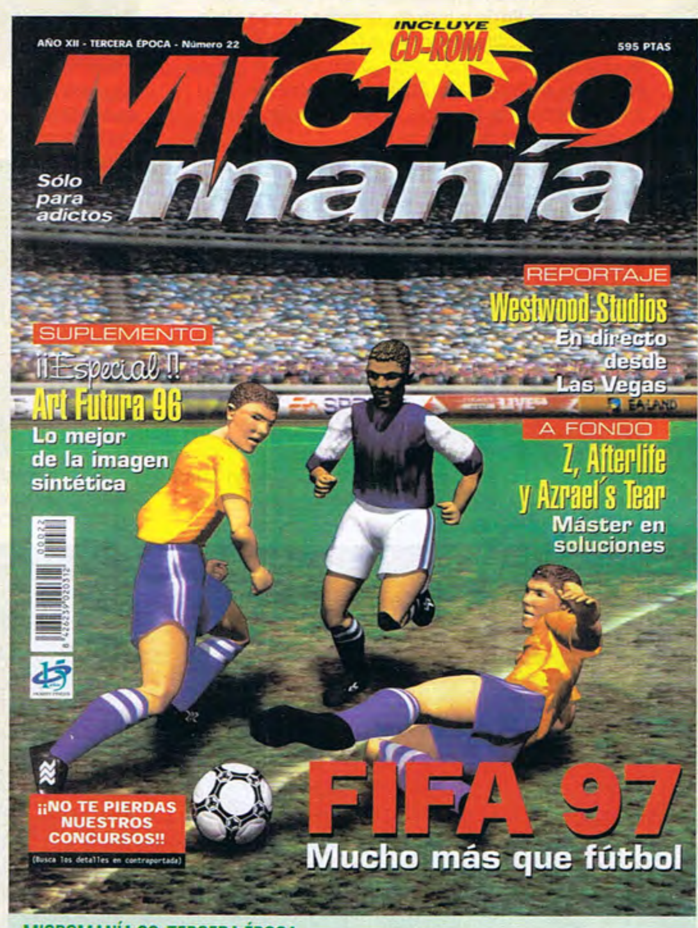
Entonces, era la época de la tecnología, y los juegos más avanzados, como «FIFA 97», apostaban por conceptos como la captura de movimientos, el motion blending y otros. La review de «FIFA 97» aquel año acabó siendo el MegaJuego del mes.



Hasta que «FIFA» evolucionó la tecnología, ver esta perspectiva en un juego de fútbol era algo impensable.



La versión para PC de «FIFA 97» era la más avanzada de todas, y seguía apoyándose en la tecnología que EA denominó "Virtual Stadium" de entornos 3D.



MICROMANÍA 22, TERCERA ÉPOCA

La saga de fútbol más popular de la historia seguía evolucionando -tras el salto a las pseudo 3D de la edición anterior- y desarrollando nuevos avances en busca de un mayor realismo. Lo que hoy es lo habitual, hace 20 años era toda una revolución...

EL PERSONAJE
LOUIS CASTLE



El cofundador de Westwood Studios –junto a Brett Sperry– en 1985, es uno de los responsables de algunas sagas míticas como «C&C» o «Lands of Lore», por no hablar de la adaptación de «Blade Runner» al PC, y una leyenda en la industria, pese a no ser de sus caras más conocidas. Estuvo en EA –tras la compra de Westwood– hasta 2009, y desde hace poco más de un mes dirige Amazon Game Studios, en Seattle.

DESTACADO
WESTWOOD STUDIOS

Las Vegas, el reino de Westwood





Cuando hace 20 años nos fuimos de viaje a las oficinas de Westwood Studios, teníamos como objetivo descubrir algunos de los más revolucionarios proyectos para PC del momento. El legendario estudio tenía en desarrollo las nuevas entregas de dos de sus no menos legendarias sagas: «C&C: Red Alert» y «Lands of Lore: Guardians of Destiny». Las nuevas caras de la estrategia en tiempo real y del rol, respectivamente, eran el centro de la visita, pero aprovechamos la ocasión para conocer los departamentos técnicos y creativos de Westwood, guiados por sus fundadores, Brett Sperry y Louis Castle, pudiendo conocer a músicos, grafistas, programadores y al mismísimo Kane, Joseph D. Kucan, que además dirigía todas las grabaciones de los actores de ambos juegos.





ART FUTURA 96

Cuando la imagen sintética y la animación por ordenador empezaban a asentarse como norma en el cine y la publicidad, varios años antes ya habían comenzado los festivales dedicados a las nuevas tecnologías con eventos como Imagina o ArtFutura. Para la edición de 1996, como se convirtió en norma durante varios años, publicamos un suplemento especial centrado en la temática de ese año, Robots y Knowbots, que recogía la mayoría de los trabajos presentados en la misma, como las divertidas cucarachas bailarinas de la película «Joe's Apartment».







MICROMANÍA 22 TERCERA ÉPOCA

La originalidad y los avances en tecnología visual eran la norma en los proyectos de los juegos de hace 20 años. Como muestra, unas páginas...



IMÁGENES DE ACTUALIDAD

La que se acabaría convirtiendo en un icono que trascendió el mundo del videojuego se dejaba ver, por primera vez, en las páginas de Micromanía. Sí, es Lara.

AFTERLIFE

Cuando LucasArts era sinónimo de juegos únicos, títulos como «Afterlife» encontraban un hueco entre decenas de clones de «C&C» en el mundo de la estrategia. ¿Un juego ambientado en la vida después de la muerte? Pues sí, y era genial.





MEGARACE 2

Gráficos prerrenderizados, vídeo con actores reales y circuitos futuristas. «Megarace» fue una saga efímera, pero que muchos jugadores veteranos recordarán.

ECTS 1996

Nuestra habitual cita con la edición de otoño del ECTS londinense nos llevó a la capital inglesa para descubrir todas las novedades que las compañías tenían en desarrollo. Nos lo pasamos en grande y disfrutamos de un montón de juegos geniales.



EN PORTADA
WOW THE BURNING CRUSADE
¡Cuando Azeroth empezó a crecer!

Terrallende se iba a convertir, durante muuuchos meses, en el nuevo hogar de los millones de suscriptores que ya acumulaba «World of Warcraft» dos años después de su lanzamiento. «The Burning Crusade», que aparecería en enero de 2007, nos desvelaba la historia de Kazzak, el Señor de la Destrucción, y los demonios de la Legión Ar-diente, convirtió en el eje del reportaje que incluimos en el número 141 de Micromanía y la portada del mes, adelantando las principales novedades de la primera expansión para «WoW».

Nuevas razas, más aventuras

La aparición de los Draenei (Alianza) y los Elfos de Sangre (Horda) fueron el principal aliciente de la exopansión, pero no la única. Ahora, podríamos llevar a nuestros personajes al nivel 70, se estrenaba la profesión de joyero y, sobre todo, estaba Terrallende, el nuevo escenario de las aventuras en Azeroth. Así, el juego crecía en contenidos y el mundo en tamaño, normas que seguirían las posteriores expansiones hasta el día de hoy.


Un nuevo continente, Terrallende, se convertía en el escenario de las aventuras de «The Burning Crusade».


«The Burning Crusada» amplió la jugabilidad y el mundo de Azeroth, con nuevas razas, monturas voladoras, más talentos, una nueva profesión...



MICROMANÍA 141, TERCERA ÉPOCA
La primera expansión para «World of Warcraft» venía a cimentar el éxito masivo del título de Blizzard y a ocupar la portada del número 141 de Micromanía. Han pasado 10 años, y aunque ha perdido algo de fuelle, sigue vivo con millones de suscriptores.

EL PERSONAJE
BIG DADDY

Aunque aún no habíamos podido acceder al juego, como tal, las páginas de Micromanía 141 nos desvelaron uno de los personajes más carismáticos y sensacionales aparecidos en la historia de los videojuegos: Big Daddy. En realidad, el monstruoso híbrido de hombre y máquina de la saga «BioShock» era inseparable de otro personaje no menos genial, la Little Sister. Sí, sin duda, «BioShock» iba a ser algo único.



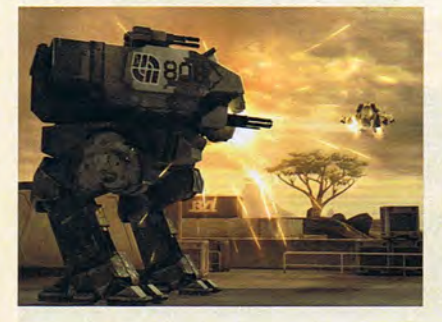
DESTACADO
BATTLEFIELD 2142

¡El futuro bélico tiene ya 10 años!





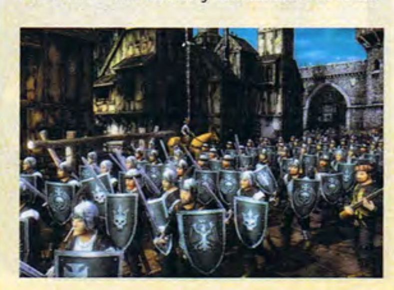
Sí, DICE lleva 15 años con la saga «Battlefield», y a lo largo de este tiempo la misma ha evolucionado en diseño, jugabilidad y ha ido atrás y adelante en el tiempo. El salto a la guerra de mediados del s. XXII era la base de «Battlefield 2142», donde los habituales marines de la Segunda Guerra Mundial y sus tanques dieron paso a soldados llenos de tecnología hasta los dientes, enormes "mechs" y una guerra global entre la Unión Europea y la Coalición PanAsiática. DICE, aficionado a dar pistas ocultas en sus juegos sobre futuros proyectos, había incluido en la expansión «Armored Fury» de «Battlefield 2» un vehículo con la matrícula 2142, un reloj que marcaba las 21:42 horas, y otros detalles.





WARHAMMER MARK OF CHAOS

Antes de que Creative Assembly reviviera de manera inusual el universo de fantasía de «Warhammer» con su adaptación a la saga «Total War», otro título de estrategia con batallas masivas usó como base el mundo de Games Workshop: «Mark of Chaos». El juego de Black Hole y Namco ofrecía dos campañas completas, el inevitable editor de unidades y mucha diversión.





MICROMANÍA 141 TERCERA ÉPOCA

Del increíble mundo submarino de Rapture al rol más fantástico. Las páginas del número 141 estaban llenas de clásicos del videojuego.



BIOSHOCK

La aparición de las primeras imágenes de Rapture y sus alucinantes criaturas nos dejó impactados, pero no era nada comparado con lo que luego haría el juego.



BROKEN SWORD EL ÁNGEL DE LA MUERTE

El penúltimo capítulo de la saga «Broken Sword» había llegado por fin, y como era lógico teníamos que ofrecer la solución completa en el número 141 de Micromanía.



COMPANY OF HEROES

Relic estrenaba con «Company of Heroes» un estilo de estrategia en tiempo real que ha perdurado hasta hoy, en juegos tan recientes como «Dawn of War III».



COMPARATIVA JUEGOS DE ROL

El rol de fantasía estaba de moda hace 10 años, y no hay mejor prueba que el reportaje del género que ofrecíamos en Micromanía. «Sacred», «Oblivion»... ¡qué tiempos!

CLÁSICOS DE VUELTA

ARMY MEN RTS



La última guerra de los «Army Men» fue con este juego de estrategia hace ya 15 años, pero vuelven en plena forma, por poco más cinco euros, para el fan de la saga.
■ *www.gog.com/game/army_men_rts*

PLANESCAPE TORMENT E.E



Si aún no has probado «Torment: Tides of Numenera» puedes ir directo el juego que lo inspiró. La versión mejorada de «Planescape Torment» ya está lista, por 20 euros.
■ *www.gog.com/game/planescape_torment_enhanced_edition*

SPELLFORCE 2 ANNIVERSARY ED



«SpellForce» trajó una mezcla de rol y estrategia única que ahora podemos rememorar en la edición de aniversario de «SpellForce 2», recién salida del horno, por solo 15 euros.
■ *www.gog.com/gane/spellforce_2_anniversary_edition*

Los píxeles nos rodean, pero hay algo extraño en ellos, este mes. Parecen... más suaves y fluidos, más... modernos. Quizá sea por la remasterización de «StarCraft», que llegará este verano.

VOLVERÁ EN VERANO
STARCRAFT REMASTERED

Y la guerra vuelve a empezar... ¡mejorada!

■ **Género:** Estrategia ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio/compañía:** Blizzard ■ **Lanzamiento:** Verano de 2017
■ **Precio:** Por confirmar ■ **Consíguelo en:** *www.starcraft.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Con «StarCraft Anthology» casi a punto –con el juego original y la expansión «Brood War», disponibles gratuitamente–, Blizzard ha querido hacer aún más por el fan de la saga y ha anunciado que este verano llegará «StarCraft Remastered». Y no, no es lo mismo, porque la versión «Remastered» se ha actualizado visualmente por completo –nuevos gráficos, resolución 4K, modo panorámico–, además todo el componente social, mapas y el progreso, que quedará registrado en la nube. Un «StarCraft» para veteranos y noveles, que aún ha de confirmar su precio, eso sí.







¡Nunca has jugado a «StarCraft» así! Resolución 4K, pantalla panorámica, nuevos idiomas localizados...

Las novedades de «StarCraft Remastered» no se limitan al aspecto visual. La conectividad con battle.net será total.

SID WAVES CONFIRMA SU ÉXITO EN KICKSTARTER



SID WAVES

Buscaban algo más de 9000 € para llevar adelante el proyecto «Sid Waves» y ya está conseguido. AMICOM ya puede preparar este tributo al C64 y su chip SID, con un CD, LP, cassette de audio y descarga digital, de un álbum lleno de temas compuestos por AutumnKid con sintetizadores de los 80 y el chip SID, con influencias de Depeche Mode, Eurythmics y Pet Shop Boys. ¡Cómo mola!
■ *kck.st/2nOOon2*





LO CLASICO TRIUNFA CON THIMBLEWEED PARK

Ya está aquí la nueva aventura de Ron Gilbert y Gary Winnick

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** Terrible Toybox ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** 19.99 € ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com/app/569860 y en www.gog.com/game/thimbleweed_park* **INTERÉS:**





Un viaje al pasado, a un extraño pueblo, en 1987, es lo que nos propone «Thimbleweed Park», la nueva aventura de los creadores de «Monkey Island» y «Maniac Mansion» que, tras mucha espera, por fin está disponible. El inconfundible estilo de las aventuras clásicas –interfaz de usuario incluida– y una historia misteriosa y algo surrealista, nos pone ante cinco personajes de lo más estrafalario –¡un payaso y un fantasma, entre ellos!– para averiguar los secretos de «Thimbleweed Park», incluyendo macabros asesinatos. De momento, las críticas de los jugadores están siendo sensacionales. ¿Te atreves a visitar 1987… otra vez?





Un cadáver se está pixelando bajo un puente. La agente Ray tendrá que investigar el posible asesinato…



¡Pobre Ransome, su vida es un chiste! Aunque para nosotros es una delicia. Nos hace reír con él… y de él.

LA WEB DEL MES

RETRO-O-RAMA



Con poco más de seis meses de vida, Retro-o-Rama es un blog dedicado al mundo retro en que su autor, gendou_kun (José Manuel Suárez), da rienda suelta a una de sus aficiones favoritas con multitud de noticias dedicadas a todo lo que tenga que ver con lo retro: homebrew, libros, indie, hardware, consolas, clásicos… El eclecticismo domina los contenidos, pero su frecuente actualización de noticias lo convierte en un sitio que merece la pena visitar, encontrando artículos de lo más interesante, y que va creciendo día a día. Muy recomendable.
■ *retroorama.blogspot.com*



El autor también tiene presencia en las redes sociales -Facebook y Twitter- y youtube, pero la cantidad de vídeos es aún escasa. ¡Quizá con más visitas se anime a hacer más!



PARA LOS FANS DE NINTENDO

SNES: A VISUAL COMPENDIUM

Que los fans del retro son legión en todo el mundo es conocido, pero aún nos sorprende que proyectos como el de Bitmap Books con su "SNES/Super Famicom: A Visual Compendium" haya arrasado en kickstarter. En menos de dos semanas ha multiplicado ¡por ocho! su objetivo inicial de 25000 libras. Aún puedes aportar para un volumen que llegará en noviembre de este año. ¡Impresionante!
■ *kck.st/2oX92zq*





SONIDO A LA MÁXIMA POTENCIA

¡Los mejores auriculares gaming!

Hoy en día unos buenos auriculares gaming son imprescindibles para todo jugador que juegue online, haga streaming o, sencillamente, quiera sumergirse en el juego. Te explicamos cómo elegir uno y seleccionamos seis de los mejores.

Lejos quedan los tiempos en los que para escuchar el sonido de los juegos se usaban un par de altavoces de andar por casa o unos auriculares de botón. Ahora utilizamos sofisticados sistemas de sonido que en nada tienen que envidiar a los mejores equipos para música o cine.

El problema es que existen muchas situaciones en las que unos altavoces para jugar no son viables. Molestan a los vecinos, no tienes espacio para colocarlos, hay ruido ambiente que te distrae, los altavoces no te dejan entender las conversaciones online, estás haciendo un streaming y no quieres que se oigan ruidos...

En todos estos casos, resulta imprescindible comprar un headset, que te aisla del exterior y te permiten sumergirte en los juegos, pero elegir el modelo adecuado no es sencillo. Los hay destinados a entornos domésticos –más enfocados a la espectacularidad del sonido y la inmersión– o al juego profesional, el streaming y la competición, donde priman factores como la velocidad de transmisión, la espacialidad de los sonidos y la claridad de las voces. ¿Como elegir unos auriculares?

Entorno doméstico

Comprar unos cascos para jugar en casa es más sencillo, porque aquí de lo que se trata es de con-



Los eSports y el juego online han potenciado el uso de headsets diseñados para el gaming. Todas las marcas disponen de varios modelos.



El micrófono es esencial para jugar online en partidas multijugador y eSports. Debe ser orientable y, si es posible, que se pueda plegar o quitar.

seguir el sonido más espectacular que nos sumerja en la acción.

En primer lugar tenemos que fijarnos en el tamaño de los auriculares. Están los que cubren toda la oreja (circumaurales), y los que solo contactan en el propio pabellón auditivo (supraaurales). También tenemos los intraaurales o de botón, que se introducen en el oído, pero son los más incómodos y los menos recomendados en sesiones largas de juego.

Muchos usuarios domésticos optan por auriculares abiertos. El sonido sale al exterior, así que otras personas pueden escucharlo, pero a cambio la gama aural es más amplia y no cansan tanto al oído, por lo que se pueden usar más tiempo. Por el contrario, si buscas la máxima concentración –o juegas de noche y no quieres molestar a nadie– puedes optar por unos headset cerrados. No dejan escapar ningún sonido, pero el audio es más limitado y menos espectacular. También puedes elegir lo mejor de los dos mundos con los semiabiertos, que parten de un diseño cerrado pero tienen agujeros estratégicamente colocados para dejar salir las frecuencias más extremas.

Aunque hay gamers que se quedan con el estéreo, cada vez más jugadores prefieren los sistemas de sonido 5.1 (con 6 altavoces internos reales) o los virtuales 7.1.

La potencia o sensibilidad del audio es otro factor importante, pero depende de tu capacidad auditiva. Suele moverse entre 80 y 130 decibelios. El rango de frecuencia debe cubrir lo máximo posible el espectro humano, que varía entre 20 y 20.000 Hz. Cuanto más se acerque el rango de los auriculares a estos extremos, más fidedigno será el sonido.

Para alcanzar el máximo realismo en disparos, ruidos, explosiones y otros sonidos contundentes es necesario que el auricular tenga un diafragma lo más grande posible, con un mínimo de 35 mm, y varios drivers para los graves.

El micrófono sigue siendo importante, pero no crítico en este segmento. Un micro estándar cumple sin problemas en los juegos online con amigos.

La conexión también depende de los gustos. Por comodidad, los auriculares domésticos más populares son inalámbricos, a través de bluetooth.

Competición y streaming

Dentro del campo de los headsets para gamers profesionales hay que ser más estrictos, lo que significa que también tendremos que gastarnos más dinero.

Los más populares son los semiabiertos, porque mantienen el aislamiento pero al mismo tiempo permiten respirar al oído y cansan menos que los cerrados.

Echa también un vistazo a la impedancia. Cuanto menor sea menos potencia se requiere para obtener volumen, pero se distorsiona con mayor facilidad. El valor medio es 32 ohmios, aunque los mejores auriculares lo aumentan hasta los 45-60 ohmios.

En este segmento la calidad del micrófono es vital para que se escuche tu voz con claridad. Debe incluir espuma que evite la distorsión. Preferible con nódulo, para que gire en varias direcciones o que sea extraíble. Asegúrate de que el software de cancelación de ruido es de calidad.

Presta también atención a los materiales. La diadema no debe ser de plástico porque podría romperse con el uso, al quitarnos o ponernos los cascos. Tiene que estar acolchada, y ser ajustable en la longitud del puente y en la orientación de los auriculares. La almohadillas deben ser transpirables, para evitar la sudoración.

Es importante comprobar dónde lleva el control de volumen. Mejor en el cable; en los auriculares son más propensos a roturas.

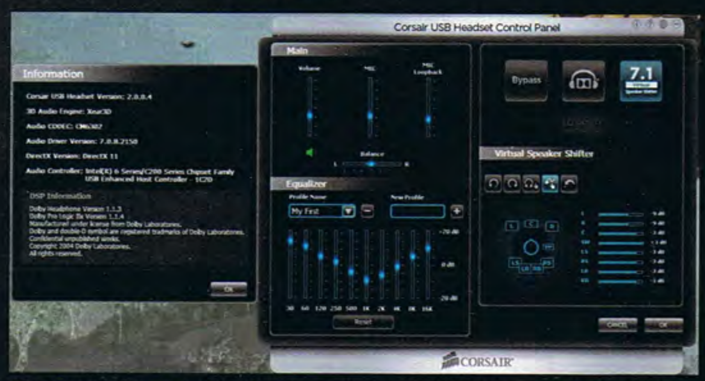
Aunque muchos jugadores profesionales siguen prefiriendo el cable, la conexión Bluetooth ha mejorado mucho y hoy en día la conexión inalámbrica ofrece excelentes resultados, así que no es un factor crítico.

Otra opción para muchos jugadores es comprar unos cascos de música de marcas reconocidas como Sennheiser, AKG, o Audio Technika y añadirles un micro.

Y recuerda, unos buenos auriculares no sirven de nada sin una buena tarjeta de sonido... **J.A.P.**



La diadema debe poseer algún refuerzo de metal. Tiene que estar acolchada y fabricada con materiales transpirables.



El software de control es vital para ajustar el audio y la potencia de cada uno de los altavoces internos a nuestros gustos.

> **"Materiales, software... muchas cosas deciden la elección de unos auriculares"**

6 AURICULARES GAMING DE CALIDAD

Hemos seleccionados seis cascos para gaming enfocados a diferentes mercados: pro, doméstico, multicanal, estéreo, realidad virtual... ¡Elige el tuyo!

VETERANO PERO CONTUNDENTE

LOGITECH G430

Llevan tres años en el mercado y ahora son más baratos, así que presentan una excelente relación calidad/precio. Que su veteranía no te engañe: siguen siendo unos excelentes auriculares cerrados con un fantástico sonido Dolby 7.1. Las almohadillas son muy cómodas (y lavables) y los auriculares se pueden girar 90 grados.

Se conectan por cable y el micrófono dispone de cancelación de ruido. La calidad global es excelente para un producto que costaba más de 150€ y ahora puedes comprar por menos de 60€.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Compatibilidad:** PC
- **Tipo:** Cerrados
- **Sonido:** 7.1 envolvente
- **Tamaño auricular:** 40 mm
- **Potencia / Sensibilidad:** 90 db SPL/mW
- **Rasgo de frecuencia (auriculares):** 20 Hz - 20 kHz
- **Respuesta de frecuencia (micrófono):** 50 Hz - 20 kHz
- **Impedancia:** 32 ohmios
- **Diafragma:** No facilitado
- **Longitud del cable:** USB 2.3 metros
- **Peso:** 299 gramos
- **Controles:** en el cable

57,95 € en Amazon

gaming.logitech.com/es-es/gaming-headsets/g430-7-1-surround-sound-gaming-headset



USO DOMÉSTICO

KINGSTON HYPERX CLOUD II

La gama Hyper Cloud es muy popular entre los gamers por su imbatible relación calidad /precio. Con un brazo de aluminio y orejeras con espuma viscolástica, los Hyper Cloud II son al mismo tiempo resistentes y cómodos. Es el único modelo de la gama con sonido 7.1 virtual opcional, por medio de una tarjeta de sonido incorporada que se conecta a través de USB, y hace las veces de control remoto.

Destaca por su gran tamaño del auricular, 53 mm, y su remarcable sensibilidad de casi 100 ohmios.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Compatibilidad:** PC / PS4 / Xbox One / Mac / Smartphones
- **Tipo:** Cerrados
- **Sonido:** 7.1 envolvente
- **Tamaño auricular:** 53 mm
- **Potencia / Sensibilidad:** 98 db
- **Rasgo de frecuencia (auriculares):** 15 Hz - 25 kHz
- **Respuesta de frecuencia (micrófono):** 50 Hz - 18 kHz
- **Impedancia:** 60 ohmios
- **Diafragma:** No facilitado
- **Longitud del cable:** 3 metros
- **Peso:** 320 gramos
- **Controles:** en el cable

88 € en PC Componentes y Amazon

www.hyperxgaming.com/es/headsets



BUENOS INALÁMBRICOS

PLANTRONICS BACKBEAT PRO

Aunque no han sido desarrollados para el gaming, la combinación de auriculares y micrófono los hacen adecuados para este propósito. Hemos elegido estos Plantronics Backbeat PRO porque son uno de los mejores cascos inalámbricos. La conexión Bluetooth 4.1 alcanza hasta los 100 metros y la batería dura 24 horas de uso continuado. También se puede utilizar cable.

Los auriculares circumaurales son abiertos, lo mismo que el micrófono, que puede captar sonido ambiental. Pero en ambos casos el software de cancelación de ruido permite aislar ambos componentes.

En su contra, son más pesados que la media y tanto los graves como los agudos son demasiado contundentes.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Compatibilidad:** PC / Smartphones
- **Tipo:** Abiertos
- **Sonido:** Estéreo
- **Tamaño auricular:** No facilitado
- **Potencia / Sensibilidad:** 105 decibelios
- **Rasgo de frecuencia (auriculares):** 20 Hz - 20 kHz
- **Respuesta de frecuencia (micrófono):** No facilitado
- **Impedancia:** 32 ohmios
- **Diafragma:** 40 mm
- **Longitud del cable:** Inalámbricos (cable de 1,4 metros opcional)
- **Peso:** 340 gramos
- **Controles:** en el cable

148 € en Amazon

www.plantronics.com/es/product/backbeat-pro

BARRAS DE SONIDO, LA ALTERNATIVA

Los auriculares son una solución cuando no tenemos espacio para instalar un sistema de altavoces 5.1 o 7.1 con amplificador. Pero no es la única. También podemos utilizar una barra o una base sonora. Las barras de sonido se colocan junto al televisor o monitor y proyectan el sonido en tres dimensiones, con una calidad cercana a los altavoces 5.1, pero sin sus requisitos de cables o espacio.

Las bases de sonido son un poco más anchas, y suelen incluir el subwoofer en su interior, que se usa para potencias los graves. Las barras utilizan un subwoofer externo.

Hay que fijarse en el número de altavoces que ocultan en su interior y en su potencia. También en los estándares que soportan y el tipo de conexión (cable o inalámbricas).

Se pueden comprar barras de sonido bastante aceptables a partir de 200€.



PARA MELÓMANOS

SENNHEISER PC 363D

Sennheiser es una de las marcas de audio más prestigiosas. Ni siquiera ella ha podido resistirse al empuje del gaming y ha lanzado varios modelos pensados para jugar a videojuegos, pero con toda la tecnología que aplican a sus productos para melómanos.

Uno de los más equilibrados es el headset Sennheiser PC 363D. Se trata de unos cascos de diadema abiertos con sonido Dolby 7.1 envolvente y almohadillas de terciopelo.

La tecnología Eargonomic Acoustic Refinement ofrece precisión y claridad mediante la canalización de señales directamente a los oídos. Incluye su propia tarjeta de sonido conectable a través de USB. ¡Ojo!, porque el control del volumen está en el auricular. Otras alternativas son Sennheiser PC350 y Sennheiser Game One.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Compatibilidad:** PC
- **Tipo:** Abiertos
- **Sonido:** Dolby 7.1 envolvente
- **Tamaño auricular:** No facilitado
- **Potencia / Sensibilidad:** 112 decibelios
- **Rasgo de frecuencia (auriculares):** 15 Hz - 28 kHz
- **Respuesta de frecuencia (micrófono):** 50 Hz - 16 kHz
- **Impedancia:** 32 ohmios
- **Diafragma:** No facilitado
- **Longitud del cable:** 3,2 metros
- **Peso:** 280 gramos
- **Controles:** en el auricular

201 € en Amazon

en-de.sennheiser.com/gaming-headset-pc-363d

PARA PROFESIONALES

AUDIO TECHNICA ATH-AG1X

Si el presupuesto no es un problema, aquí tienes unos de los mejores auriculares gaming que hay ahora mismo en el mercado. Audio Technica ATH-AG1x destaca por su amplio auricular de 53 mm, pensado para potenciar al máximo el sonido de los juegos. Su rango de frecuencias es excepcional, llegando incluso más allá del oído humano.

El micrófono tipo flexo de alta calidad posee una orientación supercardioide (en forma de corazón) para rechazar aún mejor el ruido ambiente. Incluso cuenta con un protector antiviento.

La calidad del sonido es extraordinaria a todos los niveles, tanto en la riqueza y profundidad del audio como en la contundencia de los graves y agudos. Y también sirve para consolas.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Compatibilidad:** PC / SP4 / Smartphones
- **Tipo:** Cerrados
- **Sonido:** Dolby 7.1 envolvente
- **Tamaño auricular:** 53 mm
- **Potencia / Sensibilidad:** 100 decibelios
- **Rasgo de frecuencia (auriculares):** 5 Hz - 35 kHz
- **Respuesta de frecuencia (micrófono):** 100 Hz - 12 kHz
- **Impedancia:** 50 ohmios
- **Diafragma:** No facilitado
- **Longitud del cable:** 3,2 metros
- **Peso:** 320 gramos
- **Controles:** en el cable

304 € en SuperSonido

www.audio-technica.com/cms/headphones/0c3da2c2fc5cd24f/index.html

REALIDAD VIRTUAL

TURTLE BEACH STEALTH 350VR

Los headsets pensados para la realidad virtual comienzan a llegar a las tiendas. Turtle Beach Stealth 350VR destaca por su diadema más amplia, que deja espacio para las gafas de realidad virtual y los cables. Además es compatible con Oculus Rift, HTC Vive y PlayStation VR.

Incluye un potenciador variable de bajos que mejora los bajos de la fuente y añade profundidad y realismo al sonido del juego de realidad virtual.

Los auriculares son viscoelásticos y el micrófono se puede quitar. Por supuesto, dispone de cancelación de ruido, pero también puedes escuchar tu propia voz si así lo deseas. La batería del amplificador dura 30 horas.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- **Compatibilidad:** PC / PS4
- **Tipo:** Cerrados
- **Sonido:** Estéreo
- **Tamaño auricular:** 50 mm
- **Potencia / Sensibilidad:** No facilitado
- **Rasgo de frecuencia (auriculares):** 20 Hz y 20 000 Hz
- **Respuesta de frecuencia (micrófono):** No facilitado
- **Impedancia:** No facilitado
- **Diafragma:** 50 mm
- **Longitud del cable:** No facilitado
- **Peso:** No facilitado
- **Controles:** en el auricular

79,99 € en Amazon

www.turtlebeach.com/es/earforcestealthvr/



AURICULARES PARA DISFRUTAR MÁS DE LA REALIDAD VIRTUAL

Si hay un entorno gaming en el que los auriculares jugan un papel crítico ese es la realidad virtual. Por supuesto, se puede utilizar cualquier modelo estándar, pero ya han comenzado a salir diversos headsets pensados para la realidad virtual.

Su principal característica es que tienen diademas más holgadas para poder usarse con las gafas de realidad virtual puestas. También son inalámbricos, para no enredarse con los cables de las gafas, y potencian la espacialidad del sonido y los graves mediante un amplificador con batería, para sumergirnos así con total realismo en los entornos virtuales. Algunos de los primeros modelos comercializados son los Sound BlasterX H7 o los Turtle Beach Stealth 350VR, que analizamos más en profundidad un poco más arriba.



¡LA IMAGEN MÁS FLUIDA Y PERFECTA PARA TUS JUEGOS!

ASUS ROG SWIFT PG258Q

Producto: Monitor gaming **Precio:** 619 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com/es*



El **PG258Q** es un monitor gaming Full HD, pero sorprendentemente en juegos como «For Honor» se "traga" 2715x1527 píxeles en ciertos modos, como si nada. ¿Como si nada? Sí, porque **las prestaciones que ASUS le ha dado son envidiables: 240 Hz, G-Sync, 3D, 1 ms de respuesta...** La fluidez y calidad de imagen son casi perfectas. Incluye 6 configuraciones GameVisual –FPS, RTS/RPG, Cine, sRGB, paisaje y Carreras– y ajustes manuales finos. Eso sí, los negros no son su punto fuerte. Cuenta con filtro de luz azul, iluminación en una peana cuyo diseño no nos acaba de convencer y **posibilidad de giro vertical (90°).** ¡Un monitor brutal!... aunque caro.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

PANEL TFT-LCD
- **Tamaño de panel:** 24.5"(62.23cm) 16:9 Panorámica
- **Retroiluminación del Panel/Tipo:** TN
- **Resolución real:** 1920x1080
- **Área de visión**: (HxV) : 0.2832 x 0.2802 mm
- **Brillo (Máx.):** 400 cd/²
- **Ratio de contraste (Máx.):** 1000:1
- **Superficie de la pantalla:** No brillante
- **Ángulo de visión (CR>10):** 170° (H)/160° (V)
- **Tiempo de respuesta:** 1 ms (gris a gris)
- **Colores de pantalla:** 16,7 M
- **Sin parpadeos**

CARACTERÍSTICAS DE VÍDEO
- **Tecnología:** Trace Free
- **Selección de la temperatura del color:** 4 modos
- **Soporte:** HDCP
- **GamePlus (modos):** Sí (Punto de mira/ Temporizador/Contador de FPS/Alineación de pantalla)
- **Luz azul reducida:** Sí
- **GameVisual:** 6 modos (Paisajes/Carreras/Cine/RTS/ RPG/FPS/sRGB)

ACCESOS DIRECTOS
- **GamePlus**
- **Joystick de navegación OSD (5 direcciones)**
- **GameVisual**
- **Entrada/Salida**
- **Entrada de señal:** HDMI, DisplayPort
- **Puerto(s) USB:** 3.0x2

CONSUMO DE ENERGÍA
- **Consumo:** <6 5 W (Con 200 nits de brillo de pantalla, sin audio/ USB/lector de tarjetas)
- **Modo ahorro energético/ Modo apagado:** <0.5 W
- **Voltaje:** 100-240 V, 50/60 Hz

DISEÑO
- **Color de chasis:** Dark gray, Plasma copper
- **Inclinación:** +20°--5°
- **Giratorio:** Sí
- **Pivote:** Sí
- **Ajuste en altura:** Sí
- **Anclaje VESA para pared:** 100x100 mm
- **Diseño de bisel ultradelgado:** Sí
- **Seguridad:** Bloqueo Kensington

DIMENSIONES
- **Dimensiones físicas con peana:** 564.1x(383,7 - 503,7) x 253,7 mm
- **Dimensiones físicas sin peana:** 564,1x330,6x72,5 mm
- **Dimensiones caja:** 661x443x239 mm

PESO
- **Peso neto (Estim.):** 5,6 kg
- **Peso neto sin peana:** 3,14 kg
- **Peso bruto (Estim.):** 7,9 kg

ACCESORIOS
- **Cable de alimentación**
- **Fuente de alimentación**
- **Cable DisplayPort**
- **Guía de inicio rápido**
- **Cable USB 3.0**
- **CD de soporte**
- **Tarjeta de garantía**
- **Cable HDMI**
- **Acrylic LED light covers**

CONEXIONES





Un DisplayPort, un HDMI, dos USB 3.0 y un jack de 3.5" para audio se ocultan tras una tapa desmontable en la parte trasera del monitor, junto a la toma de alimentación. Los cables justos y el hueco de la columna organizan perfectamente el espacio y no afectan a giros o inclinación de la pantalla normales, excepto si vas a girarla 90º para dejarla en vertical. ¡Ojo entonces!

CONTROLES

Un minijoystick para navegación OSD y cuatro botones se sitúan en el lateral posterior derecho. Algo que obliga a aprender la situación de cada uno para no liarte con la activación de las opciones en el OSD. Es una disposición algo incómoda que no acaba de convencernos, más si optas por montaje VESA; aunque se justifica para dejar el marco de la pantalla al mínimo.

NUESTRA OPINIÓN

Por prestaciones y especificaciones, el PG258Q es sensacional, pero los diseños de los controles y la peana en tres patas no nos terminan de convencer, más teniendo en cuenta su precio y su tamaño de 24.5". Un gran monitor, pero caro.

LA NOTA 86

VALORACIÓN POR APARTADOS



UN NUEVO ACTOR ENTRA EN ESCENA

THUNDEROBOT VULCAN F701

Producto: PC gaming de sobremesa **Precio:** Por confirmar €
Más información: Thunderobot **Web:** *www.thunderobot.eu*

El Vulcan F701 es un **PC gaming de sobremesa** que se convierte en uno de los primeros productos que la marca asiática Thunderobot lanzará en breve en España. Su configuración entra en el ámbito de los gamers más xigentes, con una **CPU i7 6800K, gráfica GTX 1080 y placa base Gygabyte GA X99-Phoenix SLI**. Se han anunciado más productos como portátiles, teclados o mochilas backpack.

INTERÉS



FRÍA Y PODEROSA

MSI GEFORCE GTX 1080 TI SEA HAWK X

Producto: Tarjeta gráfica gaming **Precio:** 919 €
Más información: MSI **Web:** *es.msi.com*



Los fans de distinguirse en todos los componentes de su PC encontrarán en la **GTX 1080 Ti Sea Hawk X de MSI** un pequeño –y nada barato– objeto de deseo. Parte de la configuración base de la gráfica para añadir refrigeración líquida con el **Corsair Hydro Series H55** para procesador, memoria y VRM. Una carcasa que viene acompañada con la turbina y un backplate de aluminio.

INTERÉS

COMODIDAD Y RESISTENCIA AL TECLADO

RAZER BLACKWIDOW CHROMA V2

Producto: Teclado gaming **Precio:** 189.99 €
Más información: Razer **Web:** *www.razerzone.com*

La actualización del teclado de Razer mejora muchas de las virtudes de la anterior versión. El **Blackwidow Chroma v2** viene con **retroiluminación Chroma, interruptores Razer Green** –que toman como base los Cherry red y blue, modificados– , un enorme reposamuñecas desmontable y varias configuraciones de base para juegos. Su hándicap es su elevado precio.

INTERÉS





MSI X370 GAMING PRO CARBON AC

Con el overclocking para los nuevos **Ryzen** llega la **MSI X370 Gaming Pro Carbon AC**. Admite hasta 64 GB de RAM DDR4 +3200, incluye tres ranuras PCI-E 3.0 16x, 3 PCIe 3.0 1x, 2 puertos M.2 PCIe 4x, iluminación LED RGB, 2 puertos USB 3.1 gen 2, 4 USB 3.1 gen 1... ¡Y por menos de 200€!
es.msi.com



ASUS ESPADA GT 200

El Espada GT200 es un ratón gaming económico basado en el **sensor óptico Avago 3050.** Su rango de **DPI va de 250 a 4000,** con dos botones dedicados con 4 perfiles de sensibilidad y una aceleración máxima de 20G. Usa interruptores OMRON y su precio está en torno a los 30 €.
www.asus.com/es



THERMALTAKE VIEW 28 RGB GULL-WING WINDOW

Thermaltake lanza un nuevo chasis con ventana envolvente, el **View 28 RGB Gull-Wing Window**. Es compatible con refrigeración líquida y permite montar hasta 3 ventiladores de 120mm y un radiador de 360mm en el frente. También hay versión Riing Edition. Cuesta unos 80€.
www.thermaltake.com



THUNDERX3 TH30

Los **ThunderX3 TH30 incorporan 2 altavoces de neodimio de 53 mm**, para ofrecer sonido 2.1. Su acolchado asegura una gran comodidad, y tanto el micrófono como el cable de conexión son desmontables. Usan un jack de 3.5mm y cuestan algo menos de 50 €.
www.thunderx3.com

UN MUNDO DE COLORES EN LA PALMA DE TU MANO

SOUNDBLASTERX SIEGE M04

Producto: Ratón gaming **Precio:** 59.95 €
Más información: Creative **Web:** *es.creative.com*

La llegada del Siege M04 al terrenos de los ratones gaming ha traído un producto de calidad y especificaciones excelentes. La precisión que permite su **sensor óptico PMW 3360 es sensacional, sumada a la frecuencia de 1000 MHz y el cambio de DPI al vuelo entre tres estados** –ajustables en la configuración de software– son sus bazas más relevantes. Es grande, compacto y con una estupenda ergonomía para diestros. Además, sus botones laterales están muy bien situados. Desliza de maravilla en casi todo tipo de superficies y es muy ligero. Casi, demasiado. Se echa de menos un juego de pesas, eso sí, y quizá el espectáculo de iluminación es algo excesivo...

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Longitud:** 135.6 mm
- **Ancho:** 67.65 mm
- **Alto:** 43 mm
- **Longitud sin el cable:** 110 g
- **Con el cable:** 143 g
- **Color del producto:** Black
- **Vida útil:** 50 millones clic

Sensor óptico:
- **PixArt PMW 3360**
- **12.000 DPI**
- **12.000 FPS**
- **Aceleración 50G**
- **Velocidad de seguimiento 250 IPS**
- **LOD de 2 mm**

CONFIGURACIÓN

Más allá del espectáculo de luces en que la tecnología Aurora Reactive permite que se convierta el Siege M04, son más relevantes el ajuste de DPI y la grabación de macros con sus siete botones programables. El Siege M04 puede cambiar al vuelo la resolución con su botón, escogiendo entre 3 estados que se pueden definir con precisión en el menú de la aplicación, entre 200 y 12.000 DPI.







NUESTRA OPINIÓN

Un ratón gaming de calidad, quizá con unas opciones de configuración algo limitadas. Es bastante ligero y se echa de menos un juego de pesas.



VALORACIÓN POR APARTADOS



TECNOTREND

UN PORTÁTIL PARA TODO
MOUNTAIN ONYX 15

Producto: Portátil **Precio:** 1429 €
Más información: Mountain **Web:** *www.mountain.es*

No todos los portátiles de última generación tienen que desbordarse de precio. Una configuración equilibrada que lo hace apto para todo tipo de tareas es lo que ofrece el Mountain Onyx 15. Incluye un **Core i7 7700HQ, 8 GB de RAM DDR4 a 2133 SODIMM y una GTX 1050** como gráfica. Tiene pantalla Full HD con panel IPS mate de 15.6". Pesa 2.6 kg, con lo que se lleva sin problema a cualquier parte.

INTERÉS ■■■■■■■■■■



¡DESNUDA Y COMPRIME TU PC!
THERMALTAKE CORE P1 TEMPERED GLASS EDITION

Producto: Chasis PC **Precio:** 117.90 €
Más información: Thermaltake **Web:** *www.thermaltake.com*



La nueva incorporación a la familia Core P de Thermaltake es el chasis **Core P1 Tempered Glass Edition**. Con formato Mini ITX, promete toda la funcionalidad de modelos mayores –aunque en menos tamaño–, incluso con soluciones de refrigeración líquida AIO y DYI, y su panel de cristal templado tiene 5 mm de grosor. Puede montarse vertical y horizontalmente o como wall-mount.

INTERÉS ■■■■■■■■■■

RV DOMÉSTICA PARA TODOS
TRUST GXT 720

Producto: Visor RV para smartphone **Precio:** 49.99 €
Más información: Trust **Web:** *www.trust.com/es/virtualreality*

Hace tiempo que los visores RV para móviles están disponibles, pero no dejan de salir nuevos modelos. Trust Gaming se apunta a ello con las gafas **GXT 720, compatibles con smartphones de hasta 6"**. Además de su diseño, su mayor atractivo es que incluyen un pequeño mando bluetooth para jugar. El mando, además, se puede comprar por separado por 14.99 €.

INTERÉS ■■■■■■■■■■





ECS Z270 LIGHTSABER

La nueva placa de **ECS para socket LGA 1151** no tiene la coletilla "gamer" ni LED RGB para iluminación, pero sus especificaciones son sensacionales: 1 puerto M.2, 1 puerto U.2 compatible con Optane, dos USB 3.1, 6 USB 3.0, hasta 64 GB de RAM, 2 PCI-Express 3.0 16x...
www.ecs.com.tw



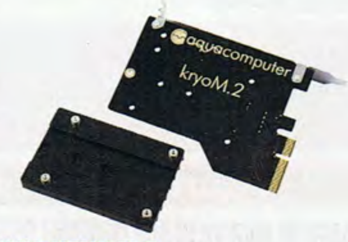
ADATA ULTIMATE SU700

La familia de **SSD de alto rendimiento de ADATA, Ultimate SU700**, vendrá con formato SATA III 6.0 Gbps y chips de memoria 3D NAND Flash de alta calidad. Incluye encriptación AES de 256 bit y habrá modelos con capacidades desde 120 a 960 GB. Los precios no están confirmados.
www.adata.com/es



CALYOS NSG SO

Hay pocos chasis como **el Calyos NSG-SO**, salido de una campaña de crowdfunding. Ha ganado premios de innovación en el CES 2017 y empleará tecnología Loop Heat Pipe (LHP) para un sistema de refrigeración pasivo en dos fases, separando CPU y GPU. Eso sí, costará la friolera de 549 €.
www.calyos-tm.com



AQUA KRYO M.2

Los SSD en formato M.2 ofrecen grandes avances en rendimiento y espacio, pero además de su elevado precio suelen calentarse mucho. MSI tiene su shield en las placas base, y ahora **Aqua Computers lanza el kryoM.2**, que actúa de forma similar, como disipador pasivo, por solo 10€.
aquacomputer.de

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



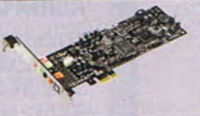
RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

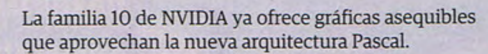
Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.





RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgràves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.

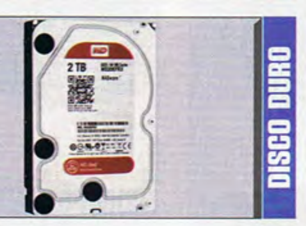


DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €





TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €

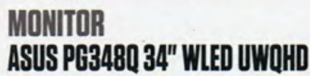


DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €





ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Hibrido

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS:

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS:



COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:



micromanía te regala MEN OF WAR ASSAULT SQUAD GAME OF THE YEAR



Descubre este mes una edición increíble de «Men of War Assault Squad» Un juegazo de estrategia bélica y sus cinco DLCs oficiales... ¡de regalo!



Es 1939 y el ejército alemán ha invadido Polonia. ¡La guerra ha estallado! Y si quieres vivir los momentos clave de la Segunda Guerra Mundial, ahora tienes la oportunidad de hacerlo con la edición "Game of the Year" del espectacular «Men of War Assault Squad», uno de los mejores títulos de estrategia bélica de los últimos años. ¿Serás capaz de alzarte con la victoria o repetirás los errores de las grandes batallas históricas?

Cinco DLC. ¡Una edición increíble!

Si ya conoces la saga «Men of War» sabrás la fidelidad histórica de las unidades de infantería, aviones, carros de combate... Pero, además, la edición "GOTY" que te regala este mes Micromanía te ofrece los cinco DLC oficiales lanzados para el juego: los tres pack MP Supply Alpha, Bravo y Charlie, junto a los Skirmish Pack 1 y 2. ¡Una edición que en otras plataformas cuesta casi 15 euros! Y, por supuesto, tienes el juego original con los cinco ejércitos y las más de 300 unidades disponibles: Estados Unidos, Rusia, la Commonwealth, Alemania y Japón, con otras tantas campañas dedicadas a cada ejército. ¡Toda la Historia en tu PC!

En la recreación de las distintas batallas y misiones podrás disfrutar de la excelente IA de «Men of War Assault Squad», con enemigos que no reaccionan de manera predefinida, sino que se adaptan a tus decisiones y estrategias. Un juego con el que vivir la estrategia bélica, como nunca has imaginado.

Además, ofrece la opción de mods para poder disfrutar de la creatividad de la comunidad de jugadores de «Men of War Assault Squad». Si eres fan del género, ¡no te lo puedes perder!

> “Disfruta de un juegazo de estrategia en una edición que incluye los 5 DLC oficiales”

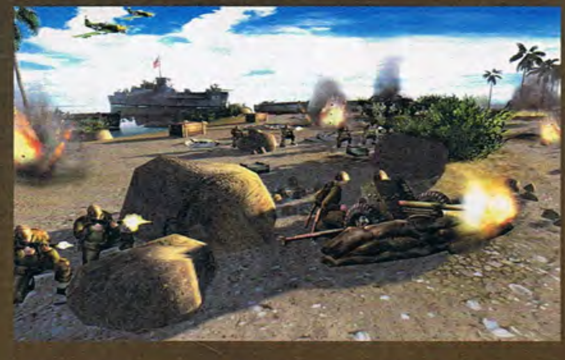
¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.







Los escenarios de las batallas de «MoW Assault Squad» son de lo más variado y se sitúan en distintos países del mundo, durante el conflicto.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «Men of war Assault Squad GOTY» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]



La edición "Game of the Year" que regalamos este mes incluye los cinco DLC oficiales de «Men of War Assault Squad», para que disfrutes al máximo del espectáculo bélico de un juego de estrategia realmente sensacional.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz **RAM:** 2 GB **Disco Duro:** 6 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X700)

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

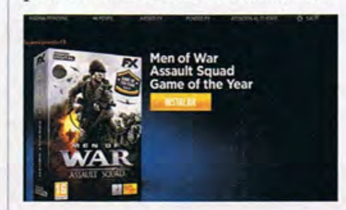
Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



2 Ya tienes activa tu copia de «Men of war Assault Squad». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Men of war Assault Squad» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN

Selecciona el disco donde instalar el juego:

C:\
D:\
E:\
H:\

GAME

Selección GAME Premium PC



GAMEPC Ultimate GU30W i7 6700K GTX 1080

¡Con este súper PC vas a disfrutar a tope de los juegos de última generación sin renunciar a nada!

2.199,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Caja: NZXT Noctis 450 Negra
- Fuente: Corsair RM650x 80Plus GOLD 650W
- Placa Base: Asus Z170 Pro Gaming
- Procesador: Intel Core i7-6700K
- Disipador: Kit RL NZXT Kraken X42
- RAM: 16 GB HyperX Predator DDR4 3000 MHz
- Disco 1: SSD 240GB M.2 PCIe 3.000 MB/s
- Disco 2: HDD 2TB WD Caviar Blue
- Tarjeta Gráfica: ASUS Strix GeForce GTX 1080 8G
- Controlador Iluminación: Hue Plus NZXT Ac-Hueps-M1
- S.O.: Windows 10 Home 64 bit
- VR Ready

MSI X370 GAMING PRO — 169,95 €

Sácale el máximo provecho a los procesadores Ryzen de AMD con esta fantástica placa de MSI



AMD Ryzen 7 1800X

¡AMD vuelve con fuerza con su nueva familia de procesadores Ryzen! Y ya puedes conseguirlo en GAME.es



569,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Número de núcleos de CPU: 8
- Número de hilos: 16
- Velocidad base de reloj: 3.6GHz
- Max Turbo Core Speed: 4GHz
- Caché L1 total: 768KB
- Caché L2 total: 4MB
- Caché L3 total: 16MB
- Desbloqueados: Sí
- Package: AM4
- Default TDP / TDP: 95W
- Interfaz de la memoria: DDR4
- Canales de memoria: 2
- Funcionalidades principales
- Arquitectura de núcleo "Zen"
- Tecnología AMD SenseMI
- Utilidad AMD Ryzen Master
- AES AVX FMA4 Virtualization XFR

›CARACTERÍSTICAS:

- Chipset AMD® X370 Chipset
- Graphics Interface 2 x PCI-E 3.0 x16 slots + 1 x PCI-E 2.0 x16 slot
- 2-way SLI / 3-way CrossFire
- Display Interface DVI-D, HDMI
- Memory support 4 DIMMs, Dual Channel DDR4-3200(OC)
- Expansion slots 3 x PCI-E x1 slots
- SATA / M.2 / U.2 6 x SATA 6Gb/s ports, 1 x M.2 slot
- USB 3.1 Gen1 2 x USB 3.1 Gen2 (Type A+C)
- USB 3.1 Gen1 8 x USB 3.1 Gen1
- USB 2.0 6 x USB 2.0
- LAN 10/100/1000Mbps LAN
- Audio 7.1-Channel High Definition Audio
- Form Factor ATX

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Gigabyte Aorus GeForce GTX 1080 Ti 11GB

La tarjetas Gráficas AORUS se hacen a mano para buscar la perfección en la experiencia gamer

849,95 €

- Desarrollado por GeForce® GTX 1080 Ti
- Integrado con la interfaz de memoria de 11 GB GDDR5X de 352 bits
- WINDFORCE Stack Sistema de enfriamiento de ventilador de 3X 100mm
- Enfriamiento Avanzado de la Placa Trasera de Cobre
- AORUS VR Link: La mejor experiencia VR
- RGB Fusion
- 16.8M iluminación de color personalizable
- Placa trasera de metal
- Construido para Overclocking Extremo 12 + 2 Fases de Potencia
- Reloj de núcleo:
- Boost: 1708 MHz / Base: 1594 MHz en modo OC
- Boost: 1683 MHz / Base: 1569 MHz en modo Juegos

Kit Refrigeración Líquida NZXT Kraken X52

149,95 €



La novedosa serie Kraken presenta los controles más avanzados nunca vistos en un refrigerador líquido Todo en Uno

›CARACTERÍSTICAS:

- Compatible Intel Socket 1151, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011, 2011-3 AMD Socket FM2+, FM2, FM1, AM3+, AM3, AM2+, AM2
- Modos de ventilador/control de bombas: Silent/Performance/Custom/Manual
- Tipo de control: CAM Software
- Dimensiones: 80x80x52.9 mm
- Velocidad bomba: 1,000/2,800 ffl 300 RPM

Radiador
- Dimensiones: 275x123x30 mm
- Peso: 1.08 kg

TUBOS
- 400 mm (Funda trenzada nailon, goma)

Ventilador
- Cantidad: 2 x 120 mm
- Velocidad: 500/2,000 ffl 300 RPM
- Ruido: 21-36 dBA

Caja Corsair Crystal 570X RGB

›CARACTERÍSTICAS:

- Dimensiones: 480 x 234 x 512 mm
- Longitud máxima de GPU: 370 mm
- Altura máx. de refrigerador de CPU: 170 mm
- Longitud máxima de la PSU: 225 mm
- Ranuras de expansión: 7
- Bahías de disco duro de 3,5": 2
- Bahías de unidad de 2,5": 2

Sistema de refrigeración:
- Frontal: 3 x 120 mm o 2 x 140 mm
- 3 x 120 mm LED RGB incluido
- Superior: 2 x 120/140 mm
- Posterior: 1 x 120 mm
- Compatibilidad del radiador:
- 360 mm: delantero / 280 mm: delantero
- 240 mm: Frontal o superior
- 120 mm: Frontal, superior o posterior
- Panel frontal E/S: controlador RGB de 3 botones, puerto USB 3.0 (2), conexión de auriculares y micrófono, botón on/off

Un chasis espectacular con el sello de calidad de Corsair

199,95 €



micromanía

¡Lo hemos probado!

GAMEPC ULTIMATE GU30W I7 6700K GTX 1080

Imagina componentes de la más alta calidad, en un equilibrio casi perfecto, y te acercarás a la configuración que te ofrece este modelo de GAMEPC, capaz de poner los más exigentes juegos de última generación a tope. Disfruta como no imaginabas con este súper equipo.

MSI X370 GAMING PRO

Si estás pensado en pasarte a la nueva familia de procesadores Ryzen, vas a precisar una buena placa para sacarle todo el jugo. ¿Por qué no le echas un vistazo a la X370 Gaming Pro de MSI? Es compatible con SLI (2) y CrossFire (3), incluye audio 7.1, soporta USB 3.1, tiene conexiones M.2 y U.2, soporta hasta 64 GB de RAM DDR4 3200 OC... ¡Es una súper placa!

AMD RYZEN 7 1800X

AMD vuelve al frente de batalla con su nueva generación de procesadores. El Ryzen 7 1800X es la CPU más avanzada de la compañía, y llega para ofrecer una alternativa sensacional a aquellos que quieran probar una experiencia total con más núcleos en su PC.

GIGABYTE AORUS GEFORCE GTX 1080 TI 11GB

NVIDIA acaba de lanzar la tarjeta gráfica más potente para juegos, y ya puedes conseguirla en GAME.es. Este modelo de Gigabyte, además, potencia la experiencia de juego con sus capacidad OC, su sistema de refrigeración y su espectacular configuración de iluminación.

KIT REFRIGERACIÓN LÍQUIDA NZXT KRAKEN X52

Si eres un amante de la refrigeración extrema debería apuntar este kit en tu lista de posibles objetivos para renovar tu equipo. Este modelo de la serie Kraken tiene unos controles para mantener una configuración personalizada al máximo y es compatible con múltiples CPU.

CAJA CORSAIR CRYSTAL 570X RGB

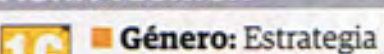
Montar un PC gaming con los mejores componentes merece el mejor escaparate para mostrarlos con orgullo. ¿Y qué mejor que un chasis de diseño tan espectacular como el Crystal 570X RGB de Corsair? ¡Puedes montar un súper PC y que la vista sea increíble!

JUEGO DEL MES micromanía

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III

¡La guerra total por Acheron!

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Relic Entertainment/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 49.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.dawnofwar.com* Info abundante, imágenes, vídeos...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones:** 20
- **Facciones:** 3 (marines espaciales, orkos, eldar)
- **Editor:** Sí (pintura de unidades)
- **Dóctrinas de élite:** 10 por facción (líder)
- **Multijugador:** Sí (escaramuzas, de 1v1 a 3v3)
- **Mapas multijugador:** 8

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 a 3 GHz o superior
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon 6950
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

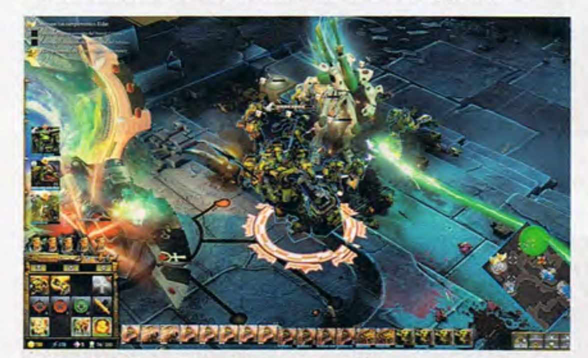
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 55 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



Tres tipos de unidades de élite están disponibles por facción, aunque existen varias más, desbloqueables con experiencia.



¡La guerra total por Acheron llega con «Dawn of War III»! El mejor juego de la saga ya está aquí y es muy divertido. Hay misiones, como la defensa del cañonazo orko, realmente buenas.



El brutal Caballero Espectral de los Eldar es enorme. ¡Y temible! Pero si cuentas con varias unidades potentes, caerá.



La esencia de varias misiones es similar: erige tu base, protégela, explora el mapa y ve aniquilando al enemigo.



El caos impera en muchos combates. Pero, pese a todo, lo más importante es formar un ejército equilibrado y actualizarlo conforme a los enemigos que nos topemos y los objetivos a conseguir.

Pocos juegos de estrategia en tiempo real para PC –dejando aparte mastodontes como la saga «StarCraft»– han sabido crear una personalidad propia tan arrolladora como ha conseguido Relic con sus sagas. La de «Dawn of War», que ahora nos ocupa, ha evolucionado, además, explotando las múltiples posibilidades del universo de Warhammer 40.000 de manera magistral. La más reciente, que acaba de salir del horno, aporta, además, novedades de lo más interesante a la saga consiguiendo ofrecernos la más completa, equilibrada, espectacular y divertida entrega de la trilogía. Sí, ya no tenemos a los Tiránidos como una de las facciones disponibles, pero, así y todo, «Dawn of War III» es una auténtica joya que sin ser un título completamente redondo, es un juego realmente imprescindible para el fan de la saga y del género.

“Una reliquia de enorme poder es el objetivo por el que luchan Marines, Orkoz y Eldar”

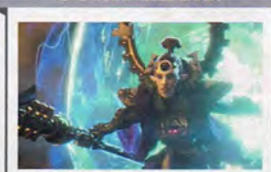
Empieza la guerra

Aunque «Dawn of War III» no continúa estrictamente la historia de los juegos anteriores de la saga, algunos de sus protagonistas sí desarrollan a lo largo de la trama algunas experiencias de su aparición en los mismos. Pero es mejor no hacer muchos spoilers, porque el guión es realmente bueno.

Las tres facciones disponibles, Orkoz, Eldar y Marines Espaciales, tienen cada una distintas unidades de élite, las verdaderas protagonistas de la historia. Los Marines cuentan con Gabriel Angelos como héroe, los Orkoz al Kaudillo Gorgutz y los Eldar a la vidente Macha.

Pero, junto a ellos, hay otras unidades especiales, desbloqueables, entre las que destacan las descomunales súper unidades. Su enorme tamaño va asociado a su potencial destructivo y su capacidad de resistencia. En los Marines Espaciales tenemos a lady Solaria, con su Caballero Imperial, Drakaina. Por parte de los Orkoz está Bella la Morkanaut, y en los Eldar tenemos

¡LA GUERRA MÁS COMPLETA!



Una de las características más llamativas de «Dawn of War III» es que la campaña es la más completa de la saga. No hay opción de elegir facción porque cada fase va cambiando de bando, obligándonos a jugar con todos. Es una decisión de diseño muy buena, porque nos permite conocer todos los bandos y, además, para progresar, desbloquear habilidades y probar tácticas, es aconsejable rejugarla, de cara también al multi.



¿Es un ataque de zona? ¿Es un enemigo explotando? A veces el caos que desata la batalla es tal que resulta difícil saber quién ha caído, pero tranquilo... ¡hay cosas más espectaculares aún!





Los ataques especiales del héroe son vitales para crecer en experiencia al final de la fase, así como para proteger a los tuyos o hacer críticos entre los enemigos.

WARHAMMER 40.000 ES ASÍ

No es ninguna novedad, pero es parte imprescindible de cualquier juego de la saga -y de Warhammer, en general-. La inclusión del editor y los modos multi son claves.

El de «Dawn of War III» es el editor de unidades -de pintura, vaya- más completo en opciones y patrones de los distintos estilos del juego original.





El multijugador, por su parte, es divertido, pero limitado en mapas y modos, aunque lo compensa con un buen diseño de escenarios y personalización.



La captura de los puntos estratégicos ahora tiene más funciones. No solo conseguimos recursos, sino que la protección de los mismos permite dominar el mapa rápidamente. Pero no los descuides.

al Caballero Espectral Taldeer. Son unidades que no están disponibles al inicio de la campaña y, como muchos otros élites, aparecerán en misiones avanzadas o podrán ser desbloqueados a medida que ganemos experiencia, comprando su disponibilidad con los cráneos ganados en las batallas. Queda un tercer tipo de unidad de élite, con ataques y defensas especializadas, formando así una trilogía de base para las misiones más complicadas –o para las batallas multijugador–, que unidas a vehículos, infantería y artillería generadas por las estructuras de la base, nos permiten formar, renovar y lanzar a la batalla a nuestros ejércitos contra ele enemigo. Pero, en «Dawn of War III», ¿quién es el verdadero enemigo? ¡Pues todos! Pero solo hasta que, en un momento dado, en la segunda mitad de la campaña, conozcamos a la verdadera amenaza que se oculta en Acheron.

> "La campaña nos permite jugar con las tres facciones y conocerlas bien a fondo"

La campaña global

Y en las tres primeras misiones de la campaña de «Dawn of War III» se define todo lo que nos espera en el juego. En realidad, toda la campaña es un enorme viaje de descubrimiento, casi un gigantesco tutorial, que nos descubre la variedad del diseño de acción, el potencial de las unidades y las doctrinas de guerra que Relic ha diseñado, porque todo se va desbloqueando poco a poco, y en cada misión hay algo nuevo que conocer y usar.

Lo primero que llama la atención es que en la campaña se manejan las tres facciones, saltando de una a otra, de misión a misión. Es algo que encuentra su justificación en la misma trama, que nos descubre las guerras internas que se dan en todas las facciones, viendo a orkoz luchar contra orkoz, las traiciones entre



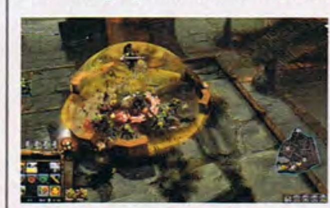
Llegados a cierto nivel de experiencia se pueden desatar ataques de zona especiales, como la tormenta Eldar que, además, se puede mover como una unidad, causando estragos en el enemigo.



El uso de estructuras de protección se basa en la "captura" de posiciones concretas que activan escudos de energía para aguantar frente a los ataques enemigos. Pero si se te meten dentro...

DISEÑA TU PROPIA TÁCTICA

Los pequeños y múltiples detalles que permiten jugar con una amplia variedad de tácticas son la base de toda la acción que podremos utilizar en la campaña y el multi.



Los escudos de energía son geniales a la hora de defender posiciones y aguantar embestidas de hordas enemigas. Al final caen, pero son un gran recurso.



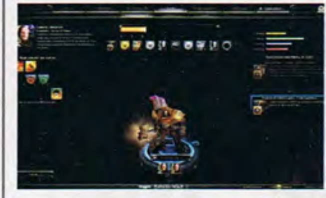
Emboscar al enemigo es algo que suele funcionar muy bien. Ya sea usando las zonas de maleza o de niebla, dispuestas para ello, a veces los cazas sin que se lo esperen.



Las súper unidades pueden arrasar un montón de enemigos en un momento. Las tres facciones cuentan con una, así que en cuanto puedas, desbloquéala.



Antes de la batalla puedes elegir -si tienes el nivel suficiente-, el trío de élites para el combate. Usar una u otra depende de tu estilo de lucha, más que del enemigo.



Además, puedes personalizar estas unidades de élite, cambiando su doctrina de combate, lo que ajusta aún más tus estrategias, ya sea en campaña o multi.

los Eldar y las tensiones entre marines. Algo genial. Y, además, nos permite conocer a las tres facciones de cara al multijugador, ofreciendo múltiples facetas tácticas.

Conquista y vence

Como en juegos anteriores, la conquista de puntos estratégicos es la clave del progreso –tanto en campaña como en multijugador–, pero atendiendo a los objetivos de cada momento y, además, siendo potenciados por su uso generador de recursos y energía. Conquistar y proteger estos puntos es vital, en todo momento.

Pero, también, Relic ha diseñado una gran variedad de estilos. Algunas fases son más aburridas, pero en general, la campaña es muy satisfactoria. Une a todo ello unas posibilidades tácticas sensacionales en el diseño de los mapas, una dificultad nada complaciente y una jugabilidad sensacional y tendrás un juegazo imprescindible para el fan. **A.C.G.**

LA REFERENCIA

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II

El anterior juego de la saga se asentaba sobre cimientos muy similares, aunque tenía una raza más.

ALTERNATIVAS

HALO WARS 2
Nota: 68 — MM 264

TOTAL WAR WARHAMMER
Nota: 95 — MM 255

NUESTRA OPINIÓN

Desata la guerra total por el poder de Acheron. Orkoz, Marines Espaciales y Eldar luchan en una guerra brutal por conseguir el poder de la reliquia de Acheron, en un juego de estrategia espectacular.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de la campaña. Obligarnos a jugar con las tres facciones nos permite conocerlas a todas.
- Los pequeños detalles del diseño de los escenarios, que permiten desplegar gran variedad de tácticas.
- Visualmente es algo espectacular. La entrega más alucinante de toda la saga, sin duda.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La velocidad de algunas unidades es lenta hasta la desesperación. Vigílalo para no fastidiar una batalla.
- Que no esté doblado. Una auténtica pena.
- Hay algunas misiones de la campaña muy flojas.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La entrega más completa y variada de la saga ofrece una campaña sensacional -salvo alguna misión flojilla- con las tres facciones.



LA NOTA 86

MODO MULTIJUGADOR

No hay muchos modos. No hay muchos mapas. Y, aun así, es muy divertido. El equilibrio de las tres facciones es la clave.



LA NOTA 84

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA ND

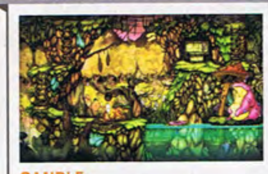
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA ND

THE SEXY BRUTALE



Tic-Tac... ¡La Muerte se acerca!

LA REFERENCIA



CANDLE
Otra aventura con sello español que nos sumerge en un mundo fascinante y único.

ALTERNATIVAS

2DARK
Nota: 70 **MM 264**

BOOR
Nota: 80 **MM 264**

Morir es algo que, antes o después, a todos nos toca. Pero podría ser peor. Imagina morir una vez. Y otra. Y otra. Y de las maneras más terribles que puedas pensar. Es lo que les ocurre a los invitados a la Mansión Sexy Brutale, propiedad de un misterioso Marqués. Una extraña maldición parece hacerles revivir un aciago día en el que, uno tras otro, los nueve personajes son asesinados por la servidumbre del Marqués. Pero un hombre, Lafcadio Boone, parece permanecer ajeno a la maldición gracias a una máscara. Una máscara que le ha regalado una misteriosa mujer ensangrentada. Y solo él puede romper la maldición y evitar que esta tragedia siga repitiéndose.

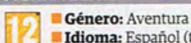
12 horas sin fin

Toda la acción de «The Sexy Brutale» transcurre en 12 horas de la mansión –algo menos de 10 minutos en tiempo real–. En ese lapso hemos de localizar a las víctimas, descubrir cómo mueren, evitar la tragedia y, como recompensa, obtener sus máscaras, que nos concederán una habilidad especial para seguir avanzando y salvar al siguiente invitado.

Todo el juego es un enorme puzle. Toda la mansión lo es, en realidad, pero en todos los puzles hay que ir pieza a pieza. Y el diseño de «The Sexy Brutale» es magis-

> **"El diseño y la precisión de un reloj suizo erigen una aventura llena de enigmas y misterios"**

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA



- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Cavalier Games/Tequila Works
- **Distribuidor:** Tequila Works
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** 19.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *thesexybrutalegame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** 1 (Lafcadio Boone)
- **Invitados:** 9
- **Máscaras/Poderes:** 6
- **Plantas Mansión:** 4 (sótano, planta baja, primera planta, planta superior)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3450 a 3.1 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 2 GB
- **Conexión:** ADSL (descarga)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



A medida que el mapa se amplíe puedes ver la perfecta sincronización de movimientos de los personajes en el tiempo.



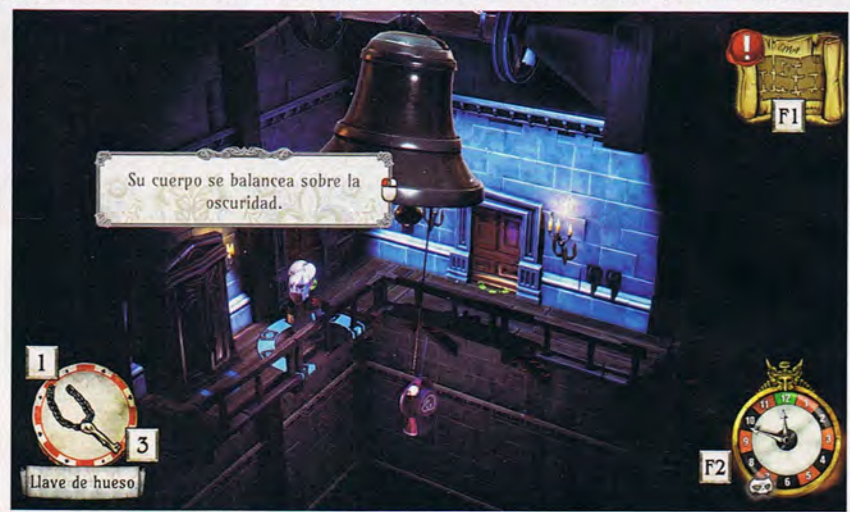
Antes de entrar en una habitación, mira por la cerradura. Así podrás asegurarte de cuándo se van los invitados... y "oirlos".



Cada invitado salvado nos da acceso a su máscara y al poder que conlleva, pudiendo así explorar nuevos caminos en la casa.



Los misterios de la Mansión Sexy Brutale nos esperan. Explora, investiga, desvela sus secretos y ayuda a salvar a los invitados del Marqués, en un día que se repite sin cesar, por una maldición.



La pobre Willow Blue ha hallado su fin trágicamente. Sin embargo, tenemos una pista más para evitar que vuelva a suceder. Solo hay que encajar las piezas de este puzle, otra vez.

tral situando sus piezas para que las localicemos, coloquemos y resolvamos el enigma.

Una máscara más

Las máscaras son la clave del juego. Con ellas adquirimos poderes, pero también son un indicador. La de Lafcadio comienza a arder si entra en una habitación donde hay alguien mientras las máscaras de los otros personaje intentan atacarlo. Y es que la maldición impide que Lafcadio se junte con otros personajes. Pero puede espiarlos a través de las cerraduras y escuchar sus conversaciones –bueno, leerlas.

Además, Lafcadio tiene la habilidad de controlar, hasta cierto punto, el tiempo, pudiendo ir adelante o atrás con algunos límites. Con todo, al final vamos descubriendo, paso a paso, y siendo absorbidos sin remisión, por un mundo fascinante, complejo y meticuloso. Una aventura que tanto por su diseño, planificación y narrativa –donde el audio es parte fundamental; unos cristales rotos, y sabremos que Tequila Belle ha caído; una detonación, y estaremos seguros de que Reginald SixPence ha muerto–, así como por su dirección artística y jugabilidad, recuerda a lo mejor de juegos clásicos de 8 y 16 bit. Juegos como los de Rare, «The Great Escape», «La Abadía del Crimen» y muchos otros.

«The Sexy Brutale» es un juego con un nivel de originalidad y una personalidad poco comunes. Es espectacular en los pequeños detalles, y su historia de amor, pasión, compasión, redención y algo de locura no se olvida fácilmente. Si quieres disfrutar de algo diferente y único, aquí está. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

La Muerte te espera en The Sexy Brutale. Salva a los invitados del Marqués, ayudando a Lafcadio Boone a acabar con la maldición de la Mansion. Una aventura llena de puzles y misterios fascinantes.

LO QUE NOS GUSTA

- La precisión del diseño y el desarrollo de las acciones. La narrativa es sensacional y el guión, emocionante.
- Las habilidades otorgadas por las máscaras y el modo de usar las mismas en el momento preciso.
- La BSO y el diseño de audio, así como la dirección artística. La ambientación es perfecta.
- El ingenio de los diálogos y acertijos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El pequeño desconcierto inicial hasta que comienzas a acostumbrarte a las mecánicas.
- La rejugabilidad es bastante limitada a corto plazo.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

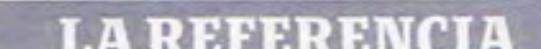
«The Sexy Brutale» funciona con la precisión de un reloj suizo. Y aunque cuesta entender cómo funciona todo al comienzo, una vez te sumerges en la Mansión no quieres salir hasta descubrir sus secretos. Los tintes clásicos del diseño y la jugabilidad, la perfecta estructura narrativa y una personalidad arrolladora, lo convierten en algo único.

LA NOTA **90**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 82

MASS EFFECT ANDROMEDA

Una nueva galaxia por explorar



LA REFERENCIA



MASS EFFECT 3
El cierre de la trilogía original fue el más equilibrado de la saga, en exploración y acción.

ALTERNATIVAS

NO MAN'S SKY
Nota: 65 — **MM 258**

TITANFALL 2
Nota: 88 — **MM 260**

La expedición hacia un nuevo hogar, la iniciativa de Andrómeda, arrancó antes de que los Segadores vieran su final de la mano de Shepard. Una aventura en la que sus participantes sabían que dejaban la Tierra para no volver. Una aventura que dio comienzo hace ya 600 años, el tiempo que los protagonistas de la nueva entrega de «Mass Effect» han pasado en hibernación hasta llegar al Nexus, el lugar en que confluyen las cuatro arcas en las que todas las razas conocidas –turianos, asaris, krogan, salarianos– para distribuir a sus tripulantes en los distintos planetas de los sistemas habitables en la zona elegida de la galaxia. Sin embargo, como era de esperar, las cosas no van a salir como estaban planeadas hace siglos.

El nuevo enemigo

Las primeras horas de juego en «Mass Effect Andromeda» nos sirven para familiarizarnos con los nuevos protagonistas, Sara o Scott Ryder –gemelos–, hijos del Pionero Alec Ryder. La exploración de los planetas elegidos para la colonización, y descubrir qué ha ido mal y por qué sólo una de las cuatro arcas han llegado al Nexus –la nuestra– son nuestros primeros objetivos. Aquí, descubrimos ya las bases de un «Mass Effect»... algo diferente. Sigue habiendo mucha acción con uso de cobertu-

> “La búsqueda de un hogar en la galaxia de Andrómeda es el principio de la nueva epopeya”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
 **Género:** Acción/Rol **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** BioWare/Electronic Arts **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 59,95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.masseffect.com* Info básica, vídeos, imágenes...	**Entrenamientos:** 6 **Perfiles (clases):** 7 **Tipos de habilidades:** 3 (combate, tecnología, biótica) **Compañeros de pelotón:** 6 **Sistemas a explorar:** 6 **Armas simultáneas:** 4 más Omniherramienta **Multijugador:** Sí	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 3570, AMD FX 6350 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 55 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon 7850, 2 GB **Conexión:** ADSL (activación Origin)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra Óptica


Sarah o Scott Ryder asumen el papel del "pionero", el personaje encargado de explorar nuevos planetas desconocidos.


Algunos enemigos son enormes y brutales. Por fortuna, las habilidades combinadas del grupo ayudan en el combate.


Los kett, una desconocida raza alienígena, son el nuevo gran enemigo que enfrentamos en la exploración de Andrómeda.



El NOMAD nos espera para explorar la superficie de nuevos planetas. La nueva entrega de «Mass Effect» cambia de protagonista, historia y algunas mecánicas, ofreciendo una gran aventura.


El combate es muy similar al de la trilogía original, aunque el uso de las coberturas es menos rígido y la acción, en líneas generales, es más dinámica, aunque también más caótica.

ras, pero no son tan rígidas como en la trilogía original. Esto hace la acción bastante más intensa y caótica. No es algo malo. De hecho, es bastante bueno. La combinación de armas con los poderes que desarrollemos –bióticos, especialmente– o habilidades de combate y defensa, serán la clave.

Aquí descubrimos a los Kett, los nuevos enemigos, que buscan también algo en estos planetas relacionados con antiguas civilizaciones alien y reliquias de inmeso poder. Como imaginas, no están por la labor de dejar que otras razas se hagan con ellas.

El nuevo enemigo

Siendo un «Mass Effect» con ciertas novedades interesantes, y no tan canónico como la trilogía original, «Andromeda» es un producto notable, aunque no excesivamente rompedor. O, al menos, no tanto como sería deseable. Muchas misiones secundarias son aburridas –algo casi inevitable–, también por lo grandes que son ahora los escenarios. La exploración es importante, pero hay regiones casi vacías, salvo por encuentros esporádicos con enemigos.

Y lo peor es que muchas veces nos perdemos en un maremagnum de menús para desarrollar habilidades, armas y objetos, cuando todo debería ser más directo.

Se ha hablado negativamente de «Andromeda» por sus animaciones faciales. Sí, no son buenas, pero es un elemento anecdótico. Como juego de aventura y acción es muy bueno; a veces, épico. Pero unos cuantos momentos no bastan para considerar brillante a un juego del que se esperaba mucho más, la verdad. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Explora la galaxia de Andrómeda y encuentra un nuevo hogar. Conviértete en el Pionero y lleva a tu equipo a explorar planetas, combatir a los Kett y descubrir el secreto de las reliquias alienígenas.

LO QUE NOS GUSTA
- Respeta bastante la esencia de la saga, incluyendo los elementos sociales con el resto de personajes.
- El nuevo vehículo, el NOMAD, es bastante divertido de manejar en sus dos modos de conducción.
- La acción es bastante intensa y, por momentos, caótica, lo que aporta un punto de diversión.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El lío absoluto de los menús a la hora de investigar o desarrollar mejoras de armas o equipamiento.
- Sí, las animaciones faciales no son buenas, y dada la cantidad de cinemáticas, dan mucho el cante.

VALORACIÓN POR APARTADOS
GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL
Una buena aventura galáctica que, sin ser brillante, sí recupera la esencia de «Mass Effect», aunque no al nivel esperado.


LA NOTA 76

MODO MULTIJUGADOR
Las misiones multijugador aportan variedad al conjunto y son entretenidas, aunque no son la razón de ser de «Andromeda».


LA NOTA 76

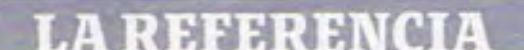
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 48

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 73

VIKINGS WOLVES OF MIDGARD

¡Que los dioses se pongan de tu parte!

LA REFERENCIA





DIABLO III
La epopeya de Blizzard es el modelo en los JDR de acción isométricos se miran, sin duda.

ALTERNATIVAS

FOR HONOR
Nota: 65 — **MM 264**

NOMBRE DEL JUEGO
Nota: 85 — **MM 263**

Cuando el fin del mundo está próximo, existen dos posibilidades: quedarte mirando y disfrutar del espectáculo, o intentar hacer algo para combatirlo. Para la mayoría de los mortales la segunda opción es poco viable, pero para el jefe del clan vikingo Ulfung la única alternativa válida es la primera.

Dicho y hecho, nuestro héroe se embarca en una épica cruzada para combatir a los gigantes de fuego y de hielo, a los lobos salvajes, a los clanes enemigos, a criaturas míticas, brujos, monstruos y todo lo que se cruce en su camino, para evitar Ragnarok y, de paso, vengarse de sus enemigos y hacer de su clan el que domine al resto. Y, claro, allí estaremos nosotros para meternos en su piel y disfrutar del combate a hacha, martillo, espada o arco, según prefiramos.

Furia vikinga

Los primeros pasos en «Vikings» son relativamente sencillos, pese a un estilo de control algo lioso al principio. La acción no te resulta ajena si has probado juegos de estilo similar, pero al superar cada una de las 30 fases que componen el juego, siempre acabamos enfrentados a un jefe final que, al principio, te descolocará. Parecen más difíciles de eliminar de lo que en realidad son, pero es que la acción cambia y obliga a empezar a hacer uso de las habilidades espe-

> "Combate a tus clanes enemigos y criaturas de la mitología nórdica para evitar Ragnarok"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción/Rol
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Games Farm/Kalypso Media
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Nº de DVDs:** 2 **PVP rec:** 39.95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *kalypsomedia.com*

Información escasa y muy básica

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Fases:** 30
- **Tipos de armas:** Arcos, espadas, hachas, martillos
- **Dioses a venerar:** 5
- **Dones divinos:** 30 en total
- **Habilidades simultáneas:** 5
- **Multijugador:** Sí (cooperativo online)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2.1 Ghz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460 (2 GB)
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL


Los jefes finales son peliagudos. Pero todos usan ciertas rutinas de ataque y defensa. Descúbrelas y estará todo hecho.


Lo espectacular de algunos grandes enemigos no debe amilanarte. La mayoría caen con algo de habilidad y esquivas.


Según el estilo de tu arma debes potenciar el favor de un dios. Los otros no están vedados, pero es mejor especializarse.



Ragnarok está a punto de desencadenarse y el fin del mundo llegará. Solo nosotros podemos evitarlo metiéndonos en la piel de un guerrero vikingo y ganando el favor de los dioses.


Desarrollar las habilidades de combate y usar el equipo adecuado es vital para sobrevivir a los enemigos... ¡y al entorno! El frío nos afecta y quita vida, si no nos protegemos adecuadamente.

ciales y controlar las rutinas de estos enemigos, que rompen con lo visto a lo largo de cada nivel. Es algo bueno, porque el desafío crece y apremia al jugador a usar realmente toda la experiencia.

Cada uno de los cinco estilos de arma llevan asociados un dios y un árbol de habilidades, y avanzar y desbloquearlas es vital para progresar en el juego.

Cada vez más fuerte

Aunque es posible que las primeras horas de juego sean duras, cuando el progreso del personaje es suficiente, la acción gana muchos enteros. Pero, además, nos presenta desafíos relacionados con el equipo. Entre ellos, el factor de exposición que es, ni más ni menos, el daño por frío que recibimos. Aunque no solo hay escenarios gélidos en el juego, debere-mos equipar al personaje para que el frío no nos afecte. O bien parar en las fogatas que hay dispersas para recuperar vida.

Son detalles únicos que hacen de «Vikings» un juego con personalidad propia, y aunque podía haber estado mucho más pulido en muchos detalles, en general es muy interesante ir descubriendo sus posibilidades, poco a poco. Y, como decimos, cuanto más fuertes nos volvemos, más gana la acción.

Existe también la posibilidad de jugar la historia en modo cooperativo, aunque solo online. Y es bastante mejor cuando se juega con un amigo, la verdad.

No es un juego redondo, pero tiene buenas ideas, buenas peleas contra los jefes y detalles atractivos. Lástima de una traducción mediocre y unos altibajos demasiado numerosos. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Salva al clan Ulfung y detén Ragnarok. Vive una aventura de acción y rol ambientada en la mitología nórdica y lucha contra clanes enemigos y criaturas legendarias, mientras sobrevives al frío.

LO QUE NOS GUSTA

- El desarrollo de las habilidades del personaje y la revisión continua de equipamiento a que te obliga.
- Las habilidades, relacionadas al estilo del arma y a los poderes del dios al que veneremos para mejorar.
- Estar pendiente del daño que hace el entorno.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Le falta pulir la interacción con el entorno, que a veces no se ajusta adecuadamente a la acción.
- El salto que se produce en la dificultad media con algunos enemigos específicos. Te vuelve muy loco.
- La traducción no es nada buena, la verdad.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Aunque parezca, a primera vista, que «Vikings» es un remedo del estilo «Diablo», se trata de un juego con mecánicas únicas y una personalidad propia muy definida. Algunos ajustes en la jugabilidad -y una mejor traducción- mejorarían el conjunto, pero es destacable el progreso del personaje y el ajuste de habilidades, aunque acaba siendo repetitivo.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 72 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 70

SYBERIA 3

¡Kate vuelve a la aventura!

LA REFERENCIA





SHERLOCK HOLMES THE DEVIL'S DAUGHTER

Una historia de investigación y puzles, también en 3D.

ALTERNATIVAS

CANDLE
Nota: 84 — MM 260

YESTERDAY ORIGINS
Nota: 85 — MM 260

La salida de Kate Walker de Syberia dejó en suspenso total su destino. ¿Qué le había ocurrido? ¿Sobrevivió? ¿Volveríamos a verla? Bueno, sí, en realidad lo sabíamos desde el mismo momento en que Benoit Sokal dijo que habría un «Syberia 3», pero el accidentadísimo desarrollo de la tercera entrega de la saga de aventuras, de enorme popularidad entre los fans del género, nos ha hecho dudar de su vuelta numerosas veces. Más, tras los diversos retrasos que ha tenido el juego. Pero, finalmente, Kate ha vuelto, «Syberia 3» ya está aquí y hemos podido disfrutar –a ratos– de su nueva historia y su exploración por Valsembor y más allá, intentando ayudar a los Youkol. Así que, la única pregunta es: ¿es «Syberia 3» todo lo que esperábamos y que tantas expectativas ha levantado? Pues... a medias.

La gran migración

Los Youkol, una tribu nómada de comerciantes, rescata a Kate de una muerte segura tras encontrarla inconsciente en la orilla, después de salir de Syberia.

Al despertar, se encuentra encerrada en un hospital junto a Kurk, el joven guía de los Youkol, que ha perdido una pierna. Ahí empieza todo. Kate quiere ayudar a Kurk y a los suyos a completar la gran migración de las avestruces, sus monturas, ganado y amigas. Una

> «Kate Walker debe ayudar a los Youkol a salir de Valsembor y completar la gran migración»

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
12 **Género:** Aventura **Idioma:** Español (textos; doblaje al español en preparación) **Estudio/compañía:** Microids **Distribuidor:** Meridiem **Nº de DVDs:** 5 **PVP rec:** 39.95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.syberia.microids.com/EN*	**Inventario:** Objetos y documentos **Personajes jugables:** Kate Walker **Puzles (interacción):** 3D, cámara móvil **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 550 Ti **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3 **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 45 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, Radeon R7 260X **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 45 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



Los personajes y dirección artística de «Syberia 3» son dos de sus puntos fuertes, aunque las animaciones son muy robóticas.



El inventario está diseñado como una herramienta sencilla a la que acceder para revisar objetos o seleccionarlos para su uso.



¿Se ha acabado la aventura de Kate? Ni mucho menos, pero un entrometido detective intenta detenerla para llevarla a EE.UU.



Kate Walker sale de Syberia y vive su nueva aventura. La saga «Syberia» da el salto al mundo 3D con esta nueva entrega, en una historia estupenda, aunque con una accidentada jugabilidad 3D.



¿No son preciosas esas avestruces? La gran migración de las avestruces de los Youkol es la clave de toda la historia de Kate en «Syberia 3». Le debe estar viva a los Youkol, así que hay que ayudarles.

historia poética que nos llevará a conocer extrañas conspiraciones, personajes siniestros –como la doctora Olga Efimova–, pero también entrañables, como la Chamán Ayawaska o el capitán Obo.

La trama, la dirección artística, los personajes... Están a la altura de lo que podíamos esperar de «Syberia 3» y es lo que empuja al jugador. Los diálogos, pese a lo interminables que se llegan a hacer –no se pueden saltar–, ofrecen un interesante aliciente en la posibilidad de elegir respuestas que no nos salgan bien en los resultados esperados, lo que también hace más dinámica la narrativa.

Pero todos esperábamos era ver cómo había resultado el salto al mundo 3D, y la verdad es que no es demasiado satisfactorio. Las animaciones son prácticamente robóticas, la nada gratificante exploración del entorno y los problemas con las cámaras –que no hacen sencillo, en ocasiones, detectar los puntos calientes del entorno–, así como un interfaz de manejo de puzles 3D bastante caótico, desequilibran el conjunto y rayan lo frustrante. Y, por cierto, aunque el juego recomienda usar pad, no lo hagas. Es mucho más sencillo todo con teclado y ratón, la verdad.

En espera del español

Un punto muy positivo, eso sí, es que Meridiem ha confirmado que «Syberia 3» tendrá doblaje al español. Lo que ocurre es que no está disponible desde el lanzamiento, sino que llegará más tarde por ser una aprobación tardía. Pero llegará. «Syberia 3», en suma, da una de cal y otra de arena. Tiene cosas muy buenas y falla en otras bastante básicas. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a Kate Walker en su nueva aventura. Explora, dialoga y resuelve puzles en 3D para ayudar a los Youkol a llevar a sus avestruces al otro lado del lago en la gran migración.

LO QUE NOS GUSTA

- El regreso de Kate Walker y el universo «Syberia».
- La dirección artística es muy buena, y los personajes son interesantes, contando una buena historia.
- Las opciones de elección de diálogo, que pueden provocar reacciones negativas en los personajes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El salto a las 3D no es satisfactorio. Hay problemas de cámara, de exploración del entorno... Muy poco fino.
- El sistema de resolución de puzles en 3D. Nada intuitivo y bastante caótico. Desequilibra el conjunto.
- El control con pad, que se recomienda, no es bueno.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Más allá de unas expectativas elevadísimas, «Syberia 3» es toda una montaña rusa para el fan. Tiene momentos estupendos, buena trama, personajes interesantes y estética única. Por otro lado, el salto a las 3D no le ha sentado nada bien y tanto la exploración del entorno como la resolución de los puzles en 3D, con un interfaz caótico, son enervantes.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND

METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND



La Prehistoria ha invadido el mundo de «HearthStone», con la nueva expansión "Viaje a Un'Goro". Nuevas cartas, mecánicas y, como era de esperar, un nuevo tablero selvático, llegan para darle nueva vida al juego.



Experimentar con las Misiones en modo estándar permite probar y descubrir nuevas estrategias.





La formación de mazos ofrece más posibilidades con los nuevos dinosaurios y habilidades.

La nueva mecánica de "adaptación" otorga a las cartas que la poseen habilidades extra aleatorias.



Las cartas de Misión son una de las principales novedades de la expansión. Hay una por cada clase.

HEARTHSTONE VIAJE A UN'GORO

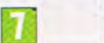
¡Dinosaurios en tu tablero!

ALTERNATIVAS

THE ELDER SCROLLS LEGENDS
Nota: 76 **MM 265**

CIVILIZATION VI
Nota: 86 **MM 260**

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Estrategia/Cartas
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** Blizzard/Activision Blizzard
- **Distribuidor:** Blizzard
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** Gratuito (pagos en juego)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *ungoro.com*
Información básica y acceso a tienda

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium D, Athlon 64 X2
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800, Radeon X1600 Pro

Una de las grandes virtudes de Blizzard es la revisión continua de sus juegos, sobre todo en títulos como «HearthStone», que viven de la compra de nuevos contenidos mediante micropagos –o no tan "micro", cuando se compran paquetes de cartas–. La última expansión, «Viaje a Un'Goro» apuesta por la temática prehistórica, ambientando el nuevo tablero y cartas con dinosaurios de un hipotético mundo perdido en el que el tiempo se ha detenido.

Blizzard ha creado en total 135 nuevas cartas, además de aportar un par de novedades importantes a la jugabilidad: las cartas de Misión y la mecánica de adaptación.

Las cartas de Misión están pensadas para obligar al jugador a realizar ciertas jugadas concretas, un número determinada de veces: jugar un número específico de cartas con último aliento, o con provocación, o murlocs, o descartes, etc. Hay una carta de Misión por clase y son todas diferentes.

Adáptate, evoluciona

La mecánica de adaptación es propia de algunas de las nuevas cartas. Ante un determinado combo, acción o hechizo, la carta en cuestión modifica sus propiedades, y pueden escogerse entre tres opciones aleatorias que pueden ser variadas: escudo, más puntos, veneno, etc. Así, algunas de estas cartas son las más atractivas para experimentar.

La novedad siempre es agradecida, pero hay que ver a medio y largo plazo si estas nuevas estrategias sobreviven. El modo estándar está viendo mucha variedad de estrategias estos primeros días, y algunos combos son espectaculares, pero no es menos cierto que se está viendo bastante desequilibrio entre algunas clases con las misiones y los resultados obtenidos. Como norma, para conseguir éxito con las misiones se tiende a ir muy al límite en cada partida, lo que en unas clases funciona de fábula y en otras no tanto, dependiendo mucho del azar en ocasiones, y haciendo más complicada la victoria. En el modo salvaje la realidad es que se ven muy pocas partidas en que se jueguen misiones. Dicho de otro modo, si tenías ya un mazo potente y versátil, no necesitas actualizarlo, la verdad. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Una de las expansiones más atractivas para «HearthStone», con más cartas por clase y nuevas e interesantes mecánicas. Pese a todo, no llega a ser un rival real para muchas cartas ya existentes.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 67 METACRITIC MEDIOS LA NOTA 85





Los personajes y razas de Tamriel se mudan al tablero. Todo el universo de «The Elder Scrolls» se convierte en juego de cartas con «Legends», con una personalidad única y mecánicas muy originales.



Las posibilidades en la creación de mazos son enormes, con las cinco habilidades disponibles.





La división en dos mitades del tablero en algunas partidas es muy original y potencia la táctica.

THE ELDER SCROLLS LEGENDS

La fantasía salta del rol al tablero

ALTERNATIVAS

HEARTHSTONE UN'GORO
Nota: 78 **MM 265**

CIVILIZATION VI
Nota: 86 **MM 260**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia/Cartas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Dire Wolf Digital/Bethesda
- **Distribuidor:** Bethesda
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **PVP rec:** Gratuito (pagos en juego)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *legends.bethesda.net*

Info básicas sobre juego y expansión

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium D, Athlon 64
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800, Radeon X1600 Pro

Cuestión de modas, o de dejarse llevar por los vientos de nuevos modelos de negocio, han hecho que en pocos días veamos las versiones finales de dos juegos de cartas para PC. La última expansión de «HearthStone» se ve acompañada en el género por «The Elder Scrolls Legends» y su expansión, «La Hermandad Oscura». Sin embargo, y afortunadamente para el fan de este tipo de juegos, ambos son muy diferentes y cuentan con personalidades propias.

La esencia de «Legends» es, como en «HearthStone» con «WoW», trasladar el universo de «The Elder Scrolls», con sus criaturas, razas, personajes y lugares, a un tablero para disputar duelos de cartas con otro jugador. Conocer los cientos de cartas disponibles, las clases, habilidades y posibilidades es todo un arte y, como seguro imaginas, un trabajo arduo. De hecho, probar, experimentar y descubrir las posibilidades de las cartas y sus combinaciones es la mejor manera de conocer todo lo que «Legends» puede dar de sí. Pero, a diferencia de otros juegos similares, «Legends» cuenta con la ayuda inestimable de una campaña individual que nos sumerge en el mundo de juego, y nos concede recompensas que podremos usar en los duelos online.

Único en su género

En lugar de limitarse a copiar mecánicas y estilo de juegos como el citado «HearthStone» o «Magic», por nombrar dos pesos pesados, «Legends» aporta ideas originales dentro del subgénero. Para empezar, la creación de mazos se realiza en torno a la elección de dos atributos de cinco disponibles: fuerza, agilidad, resistencia, inteligencia y voluntad. Podemos crear mazos basados en la fuerza, la magia, etc. según el estilo. Además, existe, claro, la figura de un héroe, pero no es tan definitiva como las clases de otros juegos.

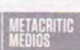
Pero es el uso del tablero –según el duelo– dividido en dos partes lo que aporta un extra táctico y permite potencias las estrategias y las posibilidades del juego.

Su punto más débil es, quizá, que carece de ese atractivo visual y la accesibilidad intuitiva de un «HearthStone», pero su potencial es gigantesco. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Un juego de cartas con gran personalidad propia, mecánicas atractivas y el encanto de la ambientación «TES». La campaña es un acierto, pero le falta algo de claridad en la creación de mazos.

LA NOTA 76

METACRITIC USUARIOS **LA NOTA 69**  METACRITIC MEDIOS **LA NOTA 81**

OPORTUNIDADES



WARHAMMER 40.000: ARMAGEDDON

No es de esos juegos que sean clásicos, pero por tener la colección completa de la franquicia, que no falte. Sale por 4,95€, tres años después de su lanzamiento.
game.es



SIMCITY SOCIETIES DELUXE

Incombustible, la saga de Will Wright dio el salto a las 3D hace años, pero su base es la misma. Sé el mejor alcalde o el que mejor se lo pase a base de plantar de todo en el terreno. Por 4,95€ en GAME.
game.es



FINAL FANTASY II Y III

Antes de medir los «Final Fantasy» por el nivel de sus cinemáticas, estos dos nos enseñaban lo que es luchar por turnos y descubrir mundos distintos. Ahora por 19,95€.
game.es



CRAZY MACHINES 2

El juego de construir máquinas no deja de crecer, con versiones más nuevas y complicadas. Es diversión que no entiende de edades y por este precio no te puedes resistir. Solo cuesta 4,95€.
fxinteractive.com



PLANESCAPE TORMENT ENHANCED EDITION

Rol diferente y reeditado

Ya hemos dicho que «Planescape: Torment» es un clásico raro, extravagante, sensacional, fascinante... aunque lejano, ya ha dejado de serlo, porque tenemos «Tides of Numenera» por aquí.

Mejor que nunca

Lo bueno de vivir nuestro tiempo es que podemos jugar a «Planescape: Torment» en 4K. Es algo que se aprecia ya en la interfaz, alejada de esos iconos diminutos o fuentes fuera de lugar de los juegos escalados. Además, se ha buscado una compatibilidad a la altura de los equipos actuales, para evitar problemas a la hora de jugar.

Entre las mejoras añadidas en tenemos también el uso de RAM. Con los requisitos mínimos nos olvidamos de los tiempos de carga entre áreas, pues todo cabe en la memoria de casi cualquier PC de ahora. La música, por su lado, merece mención especial. Con versiones que nos hacen olvidar las limitaciones de hace cuatro lustros.

Para los recién llegados, la posibilidad de recoger objetos de forma rápida, el zoom o la información que ofrece ahora el juego son novedades que nos hacen recomendar mucho esta edición.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol
- **PVP Rec:** 19,99€
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/compañía:** Beamdog
- **Distribuidor:** Beamdog
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **Lanzamiento:** 11 de abril 2017
- **WEB:** *planescape.com*

16

LA NUEVA NOTA

Si no te quieres liar con mods para la versión clásica, esta versión es la mejor forma de jugar a «Planescape Torment» en equipos actuales... aunque su precio también sea de ahora.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 56 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 91

STARCRAFT ANTHOLOGY

«StarCraft» se actualiza... ¡19 años después!











Aunque estamos a la espera de esa edición compatible con 4K de «StarCraft», el original empieza a verse de nuevo. Con el parche para la versión 1.18 que llega ¡19 años después! de su lanzamiento, para solucionar errores o equilibrar fuerzas. Pero también con un aliciente, será gratuito para quien tenga cuenta en battle.net. Si quieres buscarlo, hazlo por «StarCraft: Anthology»; trae el original y su expansión.

En espera del "nuevo"

Pero la noticia de la actualización vino acompañada por otra quizá más interesante. Pues más adelante veremos una versión del juego adaptada a 4K, llamada «StarCraft Remastered», con todos los gráficos subidos de calidad, aunque compatible con las ediciones clásicas. Es decir, será el mismo título, pero más bonito. Eso sí, este "remaster" veraniego incluirá algunos extras, como diálogos nuevos o fichas con estilo cómic. Así tendremos opción para ver píxeles enormes o aprovechar un poco más la pantalla que tengamos ahora. Una posibilidad de jugarlo gratis o elegir pagar por ello.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **PVP:** Gratuito
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Blizzard
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **Lanzamiento:** 2017
- **WEB:** *battle.net*

16

LA NUEVA NOTA

Con «StarCraft» nos salta la vena del fanatismo y no podemos puntuarlo mal, por mucho que se vean los píxeles o no compartamos todos los cambios que el clásico de la estrategia nos trae ahora.



LA NOTA 90

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 91 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 88

BULLETSTORM: FULL CLIP

Una merecida segunda oportunidad





Epic hizo algo arriesgado y conservador con «Bulletstorm». Un juego que aprovechaba el trabajo realizado con «Gears of War» para darle un aspecto arcade a todo lo que veíamos. Alejado de la seriedad, este título nos sorprendía con bichos cada vez más grandes, situaciones imposibles y mucha acción.

Son otros tiempos, pero la fórmula ha mejorado con un nivel técnico superior, aunque no es un juego nuevo, pero sí con texturas con mejor resolución, iluminación y efectos retocados, y también algún detalle en la jugabilidad. Hasta tiene la skin de Duke Nukem para darle tirón.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 49,99€
- **Idioma:** Español
- **Estudio/compañía:** People Can Fly
- **Distribuidor:** Gearbox Publishing
- **Nº de DVDs:** Descarga
- **Lanzamiento:** 7 de abril 2017
- **WEB:** *bulletstorm.com*

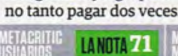
18



LA NUEVA NOTA

Esta moda de sacar los juegos compatibles con resoluciones 4K y volver a pasar por caja por tener lo mismo, aunque más bonito, es un arma de doble filo. Nos gusta el juego, pero no tanto pagar dos veces.

LA NOTA 80



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	9,95 €
BADLAND GAMES	
Atrapa la bandera	4,95 €
Sherlock Holmes The devil's daughter	9,95 €
Motorclycle Club	4,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	9,95 €
The Escapists: The Walking Dead	4,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	19,95 €
Dark Souls III	44,95 €
Grid Autosport Black Limited Edition	14,95 €
Lords of the Fallen	14,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 4 Premium	24,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	4,95 €
Dead Space 2	4,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect Trilogía	34,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Emergency 4 - Edición Oro	9,95 €
Crazy Machines 2	9,95 €
Football Club Simulator	9,95 €
King's Bounty Anthology	9,95 €
Colin McRae DiRT 2	9,95 €
Men of War Edición Coleccionista	9,95 €
Imperivm Anthology	9,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Deus Ex: Mankind Divided	19,95 €
Escape Dead Island	9,95 €
Homefront The Revolution	14,99 €
Killing Floor 2	24,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	9,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Sacred 3	9,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	9,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	9,95 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2017	29,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	14,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2017	24,95 €
TAKE-TWO	
Mafia III	19,95 €
NBA 2K17	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed Syndicate	19,95 €
Assassin's Creed Unity Special Edition	26,95 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	19,99 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew Wild run	26,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	14,99 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media Sombras de Mordor	24,99 €
Mad Max	19,99 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. MASS EFFECT ANDROMEDA (18) (DESCARGA) ■ Acción/Aventura/Rol ■ Electronic Arts
2. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. WORLD OF WARCRAFT LEGION (12) ■ Rol Online ■ Activision Blizzard
4. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. LOS SIMS 4 URBANITAS (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. LEGO WORLDS (3) ■ Aventura ■ Warner Bros.
7. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) ■ Rol Online ■ Activision Blizzard
8. MINECRAFT (3) (DESCARGA) ■ Simulación ■ Microsoft
9. STARCRAFT II BATTLECHEST 2.0 (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
10. BATTLEFIELD 1 (18) ■ Acción ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a marzo de 2017.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2017(3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III (16) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
3. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. FARMING SIMULATOR 17 (3) ■ Simulación ■ Koch International
5. SYBERIA 3 DAY ONE EDITION (12) ■ Aventura ■ pqube
6. OVERWATCH ORIGINS EDITION (12) ■ Acción ■ Activision Blizzard
7. DESTINY 2 (16) ■ Acción ■ Activision Blizzard
8. DARK SOULS III THE FIRE FADES ED. (16) ■ Rol/Acción ■ Bandai Namco
9. FOOTBALL MANAGER 2017 LIM. ED. (3) ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
10. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLLECTION (3) ■ Estrategia ■ Microsoft

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de abril de 2017.

U.S.A

1. THE SIMS 4 (DESCARGA) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. MINECRAFT (DESCARGA) ■ Simulación ■ Mojang / Microsoft
3. BATTLEFIELD 1 (DESCARGA) ■ Acción ■ Electronic Arts
4. OVERWATCH ORIGINS EDITION ■ Acción ■ Activision Blizzard
5. FIFA 17 (DESCARGA) ■ Deportivo ■ Electronic Arts
6. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA) ■ Acción ■ Bluehole
7. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (DESCARGA) ■ Estrategia ■ 2K Games
8. H1Z1 KING OF THE HILL (DESCARGA) ■ Acción ■ Daybreak
9. DOOM ■ Acción ■ id Software / Bethesda
10. OVERWATCH ORIGINS EDITION (DESCARGA) ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de abril de 2017.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TORMENT TIDES OF NUMENERA



■ ROL / AVENTURA ■ INXILE ENTERTAINMENT / TECHLAND ■ KOCH MEDIA ■ 39,95 €



El esperado heredero de la filosofía de «Planescape: Torment» ha llegado plagado de desafíos, personajes carismáticos, enigmas, un extraño mundo y muchas amenazas que combatir.

■ COMENTADO EN MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 80

3 THE SEXY BRUTALE



■ AVENTURA ■ CAVALIER GAME STUDIOS / TEQUILA WORKS ■ TEQUILA WORKS ■ 19,99 €



Perderse en la Mansión del Marqués es una auténtica delicia, y su macabra historia te obligará a vivir una experiencia alucinante una y otra vez. ¡No querrás salir de allí!

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 90

4 TYRANNY



■ ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX ■ MERIDIEM ■ 39,95 €



Obsidian vuelve a la carga con un juego mucho más oscuro y retorcido en sus posibilidades, además de más divertido, situándonos en el lado del Mal. Un mundo lleno de posibilidades.

■ COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85

9 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

11 TOTAL WAR WARHAMMER



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

■ COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III



ESTRATEGIA ■ RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €



La trilogía «Dawn of War» llega a su fin con el más completo, equilibrado y espectacular juego de toda la saga. Orkoz, Eldar y Marines Espaciales libran la batalla definitiva, todos contra todos, en una historia en la que manejamos a las tres facciones y un multijugador solvente como pocos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 86



5 DISHONORED 2



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 19.95 €



Arkane lo ha vuelto a hacer con «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas y un nuevo mundo de juego.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92

6 MASS EFFECT ANDROMEDA



■ ACCIÓN / AVENTURA / ROL ■ BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
■ ELECTRONIC ARTS ■ 49.95 €



Quizá no sea el «Mass Effect» que todos esperábamos, pero es una aventura con momentos épicos y muy entretenida. Descubre los secretos de Andromeda como el Pionero.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 76

7 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

8 THE ELDER SCROLLS LEGENDS



■ ESTRATEGIA ■ DIRE WOLF / BETHESDA
■ BETHESDA ■ GRATUITO



El universo «The Elder Scrolls» ya tiene la versión final de su juego de cartas a punto para todos los fans. Un título con el que pasárselo en grande jugando y montando los mazos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 76

12 BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK



■ ACCIÓN ■ OMEGA FORCE
■ KOEI TECMO ■ 59.99 €



La adaptación de un manga de espectacular factura se convierte en un juego de acción brutal, frenética y divertido como pocos. Una pena que no esté traducido y que sea tan caro.

■ COMENTADO EN MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 76

13 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

14 TALES OF BERSERIA



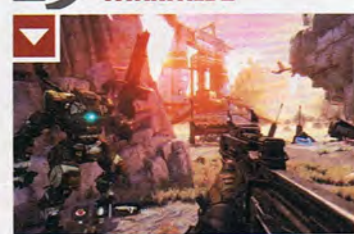
■ ROL/ACCIÓN ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 44,95 €



Un juego imprescindible para los amantes del JRPG, con una aventura llena de acción, magia, personajes carismáticos y una trama realmente inolvidable. Divertido a más no poder.

■ COMENTADO EN MM 263 ■ PUNTUACIÓN: 85

15 TITANFALL 2



■ ACCIÓN ■ RESPAWN
■ ELECTRONIC ARTS ■ 49,95 €



La respuesta de Respawn a las peticiones de una campaña en «Titanfall» ha sido sobresaliente. El regreso de los titanes ha sido épico y asombroso. Es el mejor "shooter" del momento.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 88

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

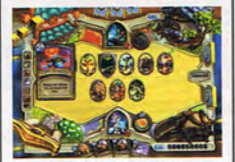
■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Imaginamos que será por el lanzamiento de la nueva expansión, pero el caso es que «HearthStone» ha animado la lista este mes y se ha aupado hasta el primer puesto, bailando casi todas las posiciones.



1 HEARTHSTONE

35% de las votaciones



MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98 ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD



2 TOTAL WAR WARHAMMER

34% de las votaciones



MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95 ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA



3 XCOM 2

17% de las votaciones



MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90 ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE 2

4 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

10% de las votaciones



MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92 ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION / BLIZZARD

5 SID MEIER'S CIVILIZATION VI

4% de las votaciones



MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86 ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE TWO

ACCIÓN

La única novedad en la lista este mes se ha quedado en la quinta posición, pero muy meritoria para «Berserk». Y ha provocado también un cambio en los puestos de más arriba.



1 DISHONORED 2

36% de las votaciones



MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92 ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA ■ KOCH MEDIA



2 RESIDENT EVIL VII

34% de las votaciones



MM 263 ■ PUNTUACIÓN: 92 ■ CAPCOM ■ KOCH MEDIA



3 GRAND THEFT AUTO V

14% de las votaciones

MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98 ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2

4 TITANFALL 2

9% de las votaciones

MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 88 ■ RESPAWN / ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS

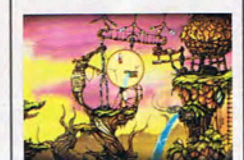
5 BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

7% de las votaciones

MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 76 ■ OMEGA FORCE / KOEI TECMO ■ KOCH MEDIA

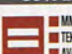
AVENTURA

No te quedes en las dos primeras posiciones de la lista, porque parece que no hay novedades... pero vaya si las hay. En el tercer pusto entra con fuerza «2Dark», que hace bajar al resto.



1 CANDLE

36% de las votaciones



MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 84 ■ TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT ■ AVANCE DISCOS



2 YESTERDAY ORIGINS

32% de las votaciones



MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 85 ■ PENDULO STUDIOS / MICROIDS ■ MERIDIEM



3 2DARK

16% de las votaciones

MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 70 ■ GLOOMYWOOD / BIGBEN INTERACTIVE ■ BADLAND GAMES

4 VIRGINIA

10% de las votaciones

MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 85 ■ VARIABLE STATE / 505 GAMES ■ 505 GAMES

5 LIFE IS STRANGE

6% de las votaciones

MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 89 ■ DONTNOD / SQUARE ENIX ■ KOCH MEDIA

ROL

No es que lo esperásemos así, porque sabíamos que «Torment» entraría en la lista, pero lo de que subiera directamente al número 1 sí que nos ha sorprendido. ¡Vaya entrada de InXile!



1 TORMENT TIDES OF NUMENERA

38% de las votaciones



MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 80 ■ INXILE / TECHLAND ■ KOCH MEDIA



2 PILLARS OF ETERNITY

32% de las votaciones



MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 94 ■ OBSIDIAN / PARADOX ■ MERIDIEM



3 TYRANNY

20% de las votaciones



MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85 ■ OBSIDIAN / PARADOX ■ MERIDIEM

4 DARK SOULS 3

12% de las votaciones

MM 254 ■ PUNTUACIÓN: 91 ■ FROM SOFTWARE ■ BANDAI NAMCO

5 TALES OF BERSERIA

8% de las votaciones

MM 263 ■ PUNTUACIÓN: 85 ■ BANDAI NAMCO ■ BANDAI NAMCO

VELOCIDAD

No sabemos qué ha pasado, la verdad, ni las razones para tanto cambio en la carrera, pero la F1 se ha vuelto a poner de moda y el juego de Codemasters ha tomado la cabeza. ¡Vaya adelantamiento!



1 F1 2016

33% de las votaciones

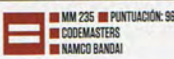


NO COMENTADO EN MM ■ CODEMASTERS ■ KOCH MEDIA



2 GRID AUTOSPORT

28% de las votaciones

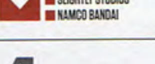


MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 96 ■ CODEMASTERS ■ NAMCO BANDAI



3 PROJECT CARS

21% de las votaciones



MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 93 ■ SLIGHTLY STUDIOS ■ NAMCO BANDAI

4 DIRT RALLY

10% de las votaciones

MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86 ■ CODEMASTERS ■ CODEMASTERS

5 NEED FOR SPEED

8% de las votaciones

MM 253 ■ PUNTUACIÓN: 82 ■ GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

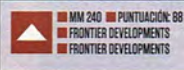
SIMULACIÓN

Este mes todos los géneros se han animado de lo lindo, porque hasta los fans de la simulación han cambiado sus preferencias, devolviendo a «Elite: Dangerous» al primer puesto.



1 ELITE: DANGEROUS

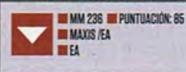
36% de las votaciones





2 LOS SIMS 4

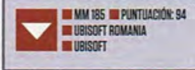
30% de las votaciones





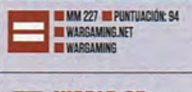
3 SILENT HUNTER 5

17% de las votaciones



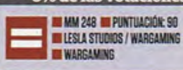
4 WORLD OF WARPLANES

9% de las votaciones



5 WORLD OF WARSHIPS

8% de las votaciones



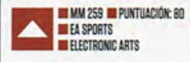
DEPORTIVOS

Como la final de la Champions está cada vez más cerca, suponemos que los fans del deporte rey han decidido emular a sus ídolos y han empujado a «FIFA 17» a lo más alto de la tabla.



1 FIFA 17

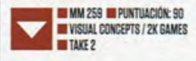
33% de las votaciones

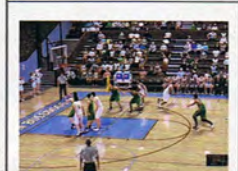




2 NBA 2K17

31% de las votaciones





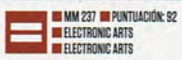
3 NBA 2K 16

19% de las votaciones

MM 248 PUNTUACIÓN: 78
VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
TAKE 2

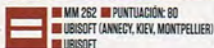
4 FIFA 15

10% de las votaciones



5 STEEP

7% de las votaciones



CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
42% de las votaciones	30% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131 PUNTUACIÓN: 96 FIRAXIS	COMENTADO EN MM 37 PUNTUACIÓN: 91 ENSEMBLE STUDIOS	COMENTADO EN MM 42 PUNTUACIÓN: 92 PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
44% de las votaciones	32% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119 PUNTUACIÓN: 98 VALVE	COMENTADO EN MM 80 PUNTUACIÓN: 86 REMEDY ENTERTAINMENT	COMENTADO EN MM 156 PUNTUACIÓN: 98 CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
36% de las votaciones	35% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47 PUNTUACIÓN: 92 LUCASARTS	COMENTADO EN MM 42 PUNTUACIÓN: 85 LUCASARTS	COMENTADO EN MM 139 PUNTUACIÓN: 90 FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
48% de las votaciones	35% de las votaciones	17% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135 PUNTUACIÓN: 95 BETHESDA SOFTWORKS	COMENTADO EN MM 50 PUNTUACIÓN: 91 BIOWARE	COMENTADO EN MM 63 PUNTUACIÓN: 97 ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
40% de las votaciones	34% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147 PUNTUACIÓN: 96 EDEN GAMES	COMENTADO EN MM 133 PUNTUACIÓN: 95 CODEMASTERS	COMENTADO EN MM 87 PUNTUACIÓN: 90 MICROPROSE

SIMULACIÓN

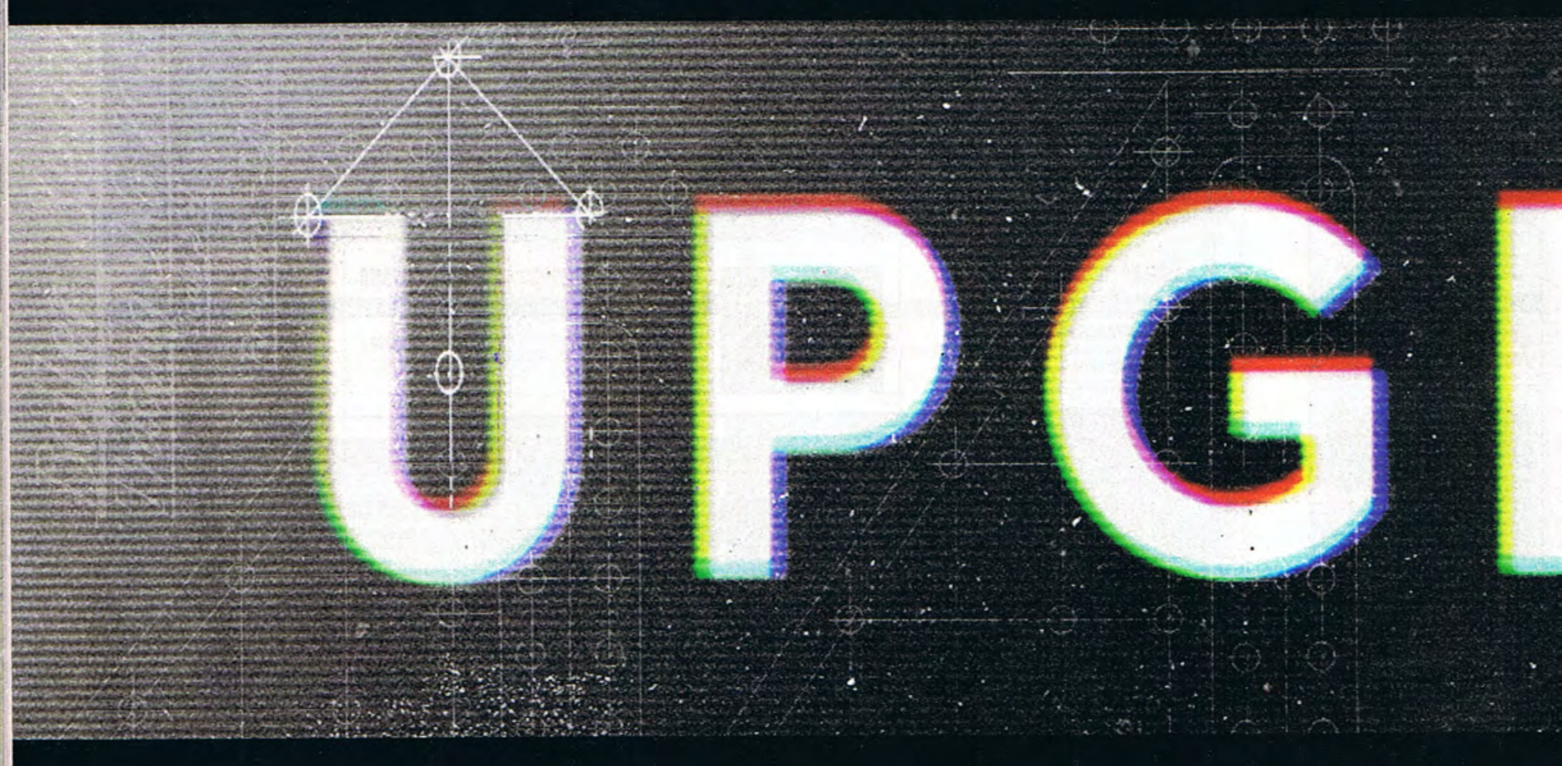
1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148 PUNTUACIÓN: 94 UBISOFT / UBISOFT	COMENTADO EN MM 83 PUNTUACIÓN: 90 1C / MADDOX GAMES	COMENTADO EN MM 108 PUNTUACIÓN: 90 EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
44% de las votaciones	32% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88 PUNTUACIÓN: 92 SEGA	COMENTADO EN MM 62 PUNTUACIÓN: 95 SENSIBLE SOFTWARE	COMENTADO EN MM 66 PUNTUACIÓN: 86 DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

La iniciativa para dar el salto



➤ Anímate a



LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA

¡El ejército oscuro nos espera!

La Tierra Media es extensa, sus mitos y criaturas, inagotables, y la fuente del Mal no descansa para reclutarlos a todos. Por suerte, Talion prosigue con su afán de venganza y aniquilación de Sauron. Por suerte... ¡para nosotros!



La batalla contra Sauron vuelve a la Tierra Media. Talion regresa con Celebrimbor en una nueva aventura en la que comandaremos ejércitos y asediaremos las fortalezas del Señor Oscuro.

Talion sació su sed de venganza en «Sombras de Mordor», pero no consiguió acabar con Sauron, su verdadero objetivo. Ahora, volverá en busca del Señor Oscuro para conseguir su propósito, más decidido, fuerte y poderoso que nunca. Y, lo mejor, es que no estará solo.

¡Comanda tu ejército!

El anuncio de «Sombras de Guerra» y su estreno a finales de agosto viene potenciado no solo por que haya que considerar una buena noticia volver a disfrutar del fantástico diseño de acción de la –ya– saga, sino por las numerosas novedades que Monolith incorporará al juego.

En «Sombras de Guerra» Talion y Celebrimbor vuelven a unir fuerzas para combatir a las fuerzas de Sauron, pero lo harán de manera mucho más ambiciosa. Ya no serán ellos dos solos contra todo, sino que formarán un ejército poderoso y temible, reclutando, precisamente, a parte de las fuerzas de Sauron. Sí, un ejército enorme y que irá creciendo con cada nueva batalla. Y es que la acción de «Sombras de Guerra» es ahora mucho más espectacular.

La base del juego será la localización por toda la Tierra Media –sí, saldremos de las fronteras de Mordor para combatir las fuerzas del Mal– de las diversas fortalezas controladas por los ejércitos del Señor Oscuro. Poco a poco, iremos desafiando a los caudillos que las dirigen, venciéndolos, y engrosando las filas de nues-

INFOMANÍA

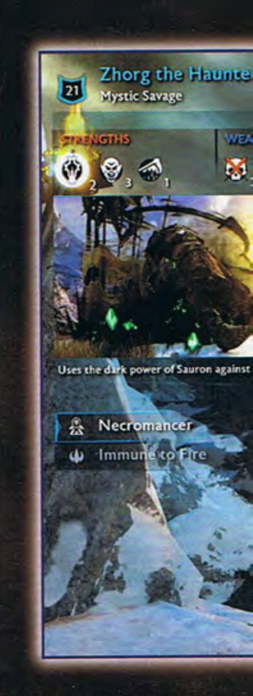
DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Monolith/Warner Bros.
- **Fecha prevista:** 25 de agosto de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción, rol y aventura**, en la Tierra Media.
- El protagonista, de nuevo, será **Talion, acompañado por el espíritu del elfo Celebrimbor.**
- Dirigiremos **ejércitos, asediando las fortalezas** de los ejércitos de Sauron, por toda la Tierra Media.
- Tendremos **nuevas monturas disponibles**, incluyendo enormes dragones.
- Podremos combinar los poderes de Talion y Celebrimbor, con **ataques dobles simultáneos.**







El combate en las fortalezas potencia el apartado táctico con numerosos elementos de diseño, como barriles incendiarios y explosivos.

tro ejército con los supervivientes del enemigo, tanto soldados como generales, entre los que encontraremos, claro, el mismo tipo de personajes que en «Sombras de Mordor» –guerreros, hechiceros, místicos...

La combinación de magia, artes oscuras y fuerza bruta se pondrá, en esta ocasión, a nuestro servicio.

¡Libera el espíritu!

La doble naturaleza del protagonista, Talion, gracias al espíritu de Celebrimbor, que le sigue acompañando, será clave en la acción de «Sombras de Guerra».

Al combatir a los generales de los ejércitos enemigos, tendremos opciones de luchar hasta eliminarlos o, usando los poderes espirituales élficos, convertirlos y hacer que se sumen a nuestro bando. Es algo que, en todo caso, ocurrirá al vencer al caudillo que dirija cada fortaleza, sumando los ejércitos a nuestras filas. Pero no será sencillo, desde luego. Y es que Talion sigue siendo el perso-

> “La guerra sale de los límites de Mordor, asediando las fortalezas leales a Sauron”

ELIGE TU OBJETIVO, DESAFÍA AL EJÉRCITO OSCURO



La acción de «Sombras de Guerra» se traslada a toda la Tierra Media. Tendremos que localizar las fortalezas controladas por los ejércitos de Sauron, asediarlas y acabar con sus defensores para liberar la Tierra Media.



¡Desafía al caudillo! El ejército defensor está dirigido por varios generales y un caudillo, el señor de la fortaleza, al que tendremos que desafiar y derrotar, para que así caiga el lugar y podemos sumar el ejército vencido al nuestro.



naje que manejaremos directamente y no estaremos dando órdenes a nuestras fuerzas. La IA se encargará de todo.

Sin embargo, contar con generales aliados será vital para tener el potencial necesario para la victoria. La lucha, ahora, también será más táctica. Podremos usar monturas –incluyendo dragones–, explosivos que abran brecha en las fortalezas y combatir con combos dobles uniendo los poderes espirituales de Celebrimbor a los de Talion.

Las mejoras en sus habilidades y equipamiento, además, serán el toque rolero que nos permitirá hacer que protagonistas y ejército sean cada vez más poderosos, para disfrutar de un juego que promete ser no solo tan sensacional como su predecesor, sino mucho mejor. **A.P.R.**

¡ASÍ ACABAREMOS CON LOS CAUDILLOS!



Cada una de las fortalezas dominadas por Sauron cuenta con un Caudillo, un general de enorme poder. Si conseguimos derrotarlo la fortaleza caerá en nuestras manos y su ejército se unirá al nuestro.



En los combates contra estos jefes finales Talion y Celebrimbor unirán sus poderes desdoblándose y creando ataques simultáneos, de modo que anulemos el poder del Caudillo y ejecutar así combos letales.

Derrota a los ejércitos de Sauron, suma sus fuerzas a las tuyas y ve a por el siguiente objetivo. Emplear los recursos del enemigo para vencerlo es la clave de «Sombras de Guerra». Aunque tendremos que eliminar a generales muy poderosos, otros podrán ser convertidos por los poderes de Celebrimbor y unirse a Talion.

RAPHAEL COLANTONIO

EX-ELECTRONIC ARTS. EX-INFOGRAMES. CEO Y DIRECTOR CREATIVO DE ARKANE. 42 AÑOS

Los lazos comunes en su carrera con Harvey Smith, codirector creativo de Arkane, son sorprendentes. Ambos eran grandes fans de «Ultima Underworld» y entraron en la industria por este juego.

A los 18 años estudiaba ingeniería, tenía un grupo de rock, iba a comenzar el servicio militar y no sabía qué hacer con su vida. Vio un concurso sobre «Ultima Underworld» en una revista, contestó correctamente a todas las preguntas y descubrió que era un concurso falso.

El concurso era en realidad una oferta oculta de trabajo por parte de EA, que buscaba a entusiastas de los juegos para puestos en sus oficinas estrenadas en Francia. En EA hicieron el papeleo para evitar que cumpliera el servicio militar obligatorio y empezara a trabajar.

En 1997 funda Arkane en Lyon con cuatro colegas, gracias al apoyo financiero de su tío, un ejecutivo. Su primer proyecto era un homenaje a «Ultima Underworld», que llegó a enseñar a Paul Neurath, de Looking glass, queriendo que se convirtiera en «Underworld 3». EA no estaba interesada. El juego acaba llamándose «Arx Fatalis». Cuando se lanzó, en 2002, con JoWood, Arkane estaba a punto de quebrar. A Richard Garriott le encantó el juego.

Tras conocer a Harvey Smith acaban trabajando en el diseño de «Dishonored», donde comienza el ascenso imparable de Arkane. Es el director creativo de «Prey».

Puedes seguirle en Twitter en: @rafcolantonio



Tras la saga «Dishonored», Colantonio ha estado volcado en «Prey» los últimos años. Como él mismo afirmó en la presentación del pasado E3, "lo único que tiene en común con el juego original es el nombre".